





Oceano
Atlântico

Mar do
Norte

Mar
Báltico

Baia de
Biscaia

Mar
Tirreno

Mar
Adriático



Mar
Báltico

Kupala Aika

Lago de Sangue

Howling
Waste

Castelo Bravka

Viena

Mar
Adriático

Nápoles

Atlântico

Mar Mediterrâneo



Mar Negro

Constantinopla

Berna

Cavernas
de Gediz

Mar
Egeu

Monte Olimpo

Athens

Delfos

Descanso de Vênus

O Labirinto do Touro

Jerusalém

Alexandria



Prelúdio

por Storm Constantine

Quando o azevinho natalino expôs seus frutos avermelhados ao longo da estrada, ela estava casada havia apenas quatro meses. Thomas Gifford era um fazendeiro, somente dez anos mais velho do que ela. Ele havia se casado com ela no verão escaldante, tomando entre suas mãos a dela, minúscula, dourada pelo sol, em meio ao milharal, onde as maravilhosas papoulas haviam espalhado seus vestidos de carmesim como noivas frágeis. Os pais dela ficaram satisfeitos. Era uma boa união, e eles temiam que sua fada Melusine nunca atrairia os olhos de um homem — sendo ela o que era.

O casamento acontecera na velha igreja cinza, escondida pelos teixos. O sol apareceu através dos vitrais elevados, e o sangue de Cristo enrubesceu sua pele e seu vestido de linho pálido. Vermelho: essa era a cor que ela mais via em toda essa região de verde e terra.

Ela falava pouco, uma das razões pelas quais seu pai temia por seu futuro. A própria mãe dela havia comentado às vezes que Melusine, com sua beleza feérica, levemente sobrenatural, poderia ser uma criança trocada pelas fadas. "Ela não é uma mutante," dizia a mãe de Melusine. "Coloque a cruz sagrada em sua língua e veja como é verdade o que digo. Ela será uma boa esposa para um homem."

Era verdade que Melusine era uma garota forte e tinha jeito com os animais do campo. Ela trabalhava do nascer do sol até o crepúsculo, mas ainda assim havia algo estranho em relação a ela. Melusine não era simples — era muito mais uma estranha entre os seus. Pobre Melusine; ela era bela o bastante e obediente o bastante para não despertar censuras mais ríspidas.

No início, como senhora Gifford, Melusine resignara-se a seu destino. Thomas não era um homem cruel, e ela imaginava que a vida com ele seria boa para ela. Ela tentou agir corretamente e murmurar palavras adequadas a uma esposa. Sozinha, ela tagarelava com os animais, sem perceber que às vezes outras pessoas ouviam-na e ficavam intrigadas com seu comportamento.

Ela tinha seu próprio quarto, no alto de uma escada estreita e sinuosa. Toda noite, ela ouvia o ranger das tábuas que a avisavam da aproximação de seu marido. Ela também agüentou isso silenciosa e pacientemente. Antes do Natal, ela fugiu.

Por toda sua vida, Melusine tinha sido assombrada. Era como se o mundo fosse um lugar muito maior do que parecia e algo imenso e impossível de imaginar um dia seria revelado a ela. Às vezes, as paisagens se tornavam serenas, quase irreais. Seus pulmões se fechavam e o ar tremeluzia ante seus olhos ardentes. Ela tinha que se sentar onde estivesse, com medo, mas cheia de um estranho desejo.



Na noite em que viu o anjo, quatro meses depois de seu casamento, ela sabia que sua estranheza tinha se transformado em algo mais terrível. Esta não era uma criatura sagrada como as estátuas com rostos tristes e asas caídas que permaneciam de guarda no cemitério. Ela se manifestou nas sombras de seu quarto alto e estreito na casa da fazenda. Melusine acordou de um sonho que não conseguia reeordar, e seus olhos vasculharam a escuridão. Podia-se ouvir Thomas roncando em seus aposentos abaixo. Ela sentiu medo — e quase certeza de que não estava sozinha. Então ela viu um brilho azul no canto do quarto e um ser surgiu como se tivesse atravessado uma porta. Atrás dele havia um outro mundo de luzes. O anjo, no entanto, lançava sombras de brilho que eclipsavam tudo, exceto sua imensidão. Ele falou com ela em uma linguagem incompreensível, então levantou sua mão e apontou para o coração dela. Todo o tempo, facho prateado de fogo caíam de seus lábios e cabelos. Ele era bonito, mas terrível. Não poderia ser um anjo de Deus.

Melusine tropeçou para trás, de volta para sua cama, até seu corpo pressionar a cabeceira da cama. Ela proferiu pequenos grunhidos de horror, sua respiração ofegante com o ar gelado. Lá fora, as estrelas brilhavam como olhos sem piscar, conforme Deus contemplava essa transação profana. Por toda sua vida, quando os acontecimentos a dominavam, ela tinha sentido uma presença longínqua nos campos. Agora, essa presença se manifestava à sua frente em toda sua glória sombria. Ele tinha vindo por sua alma, que durante todos esses anos havia vivido uma vida roubada no mundo dos homens. Thomas não sabia com o que ele havia se casado. Ela traria a fúria da Igreja e a ruína sobre a casa dele. O que poderia fazer senão fugir?

Thomas, vindo de um sonho libidinoso, tropeçou pelas escadas para o quarto de sua esposa e encontrou a porta aberta. O inverno invadira o quarto com sua respiração fria e uma fina camada de gelo havia se formado sobre os móveis. Ela não estava deitada com seu olhar castanho fixo, como ele estava acostumado. Através da janela aberta, ele viu uma pequena sombra escura atravessando os campos e soube que era ela. Algo frio, cruel e insaciável invadiu o coração de Thomas. Ele era um homem bom, mas era um homem negado. Ele sentiu a "estranheza" em Melusine e queria experimentá-la, mas não tinha as palavras para descrever seu desejo.



"Ela está lá fora entre as ovelhas", disseram-lhe enquanto ele corria pelo quintal, vestindo seu casaco. Seus conhecidos foram acordados pelo estrondo feito pela grande porta da frente, a algazarra das galinhas perturbadas e o grasnido assustado dos gansos. Ela havia deixado caos em sua passagem e um senso dela mesma pairando no ar gelado.

Eles a perseguiram através dos sete acres do campo e pelas colinas extensas, onde a urze juntava-se, fibrosa e implacável. Ela fugiu como uma lebre diante de suas tochas ardentes; o chão coberto de gelo, estalava contra seus pés descalços e pálidos. Ela correu até a aldeia e lá eles a cercaram no cemitério. Foi o Velho Mag que a encontrou agachada atrás de uma tumba em pedaços, seu cabelo cobrindo seus olhos nervosos. Eles a levaram de volta para casa. Thomas, uma presença silenciosa atrás do grupo, observava sua jovem esposa debatendo-se nas mãos das mulheres, ouvia seus murmúrios estranhos. O que a havia possuído? Ele tremia. Na casa, eles a arrastaram até seu quarto, fecharam bem a janela e trancaram-na depressa.

Tremendo em sua cama, Melusine ouviu-os deixando a casa. Ela viu as luzes amarelas apagarem-se uma a uma nas casas ao longo dos campos. Ela ouvia os movimentos pesados de Thomas na cozinha abaixo, e então o som mais sutil dos besouros arrastando-se sobre a lareira, os chiados das últimas cinzas no fogo e, finalmente, a respiração de Thomas, seu choro.

Ela estava marcada e era impossível escapar de seu destino. No mundo sem cores da meia-noite, mesmo seu sangue seria negro. Ela encostou sua face contra a janela fria e choramingou sob sua respiração.



Depois da estrada tortuosa, do outro lado da aldeia, encontra-se um castelo modesto de três andares. Lá vivia sir Renaud Aquinas, senhor do distrito. Renaud herdara sua propriedade ainda jovem; seu pai havia morrido apenas uns poucos meses antes, em um acidente de caça, e sua mãe falecera em razão de uma enfermidade misteriosa três anos antes. Renaud era considerado um homem elegante, ainda que um pouco retraído. Livros significavam mais para ele do que reuniões sociais.

Na noite em que Melusine fugiu pelos campos, Renaud sentou-se diante da lareira acesa em sua sala, bebendo um licor envelhecido importado com o sacerdote, o padre Rathford. Eles ouviram os ganidos dos cães à medida que o grupo de Thomas agarra Melusine no cemitério próximo, mas prestaram pouca atenção. O padre Rathford estava discursando sobre a natureza supersticiosa dos moradores da aldeia e Renaud, prestando pouca atenção, balançava a cabeça afirmativamente e sorria nos momentos apropriados. "Eu perco as esperanças com eles," Rathford disse. "São praticamente bárbaros. A crença pagã jaz em uma sepultura rasa por aqui. Não é muito difícil eles cavarem a terra e desenterrá-la novamente.

"Você tem uma tarefa difícil," disse Renaud educadamente.

Depois que o padre foi embora, com o rosto corado e voltando relutante para sua paróquia, Renaud subiu para o quarto mais alto de seu castelo. Era tarde, mesmo assim ele se sentiu indolente e em paz. No grande salão, seus criados apagavam as velas uma a uma e as velhas pedras das paredes se resfriavam para dormir. Em uma das torres circulares, Renaud tinha sua sala de trabalho. Podia se chegar a ela por uma escada precária e sinuosa, onde poeira antiga, fragmentos de ninhos abandonados de pássaros e excrementos de morcegos tornavam a subida mais perigosa. Apenas uma outra pessoa fora Renaud possuía uma chave para a pesada porta, com suportes de ferro, que guardava o início da escadaria. Para os criados, ela era mantida fechada para qualquer um.

A sala de trabalho era decorada de uma maneira bem diferente do resto dos domínios de Renaud. Havia tapetes persas coloridos pendurados nas paredes e adornando o chão. O próprio ar tinha um cheiro de perfume, uma essência que encobria parcialmente um certo odor de enxofre. Artefatos de todas as partes do mundo, colecionados por seus ancestrais, repousavam em nichos cheios de poeira ou amontoavam-se sobre prateleiras encurvadas. Conforme o jovem senhor entrava, a luz moribunda das chamas refletia-se no bronze amarelado e nas jóias coloridas.

Renaud acendeu as velas e alimentou ele mesmo o fogo. Nenhum serviçal cruzava o limiar daquela porta. Apesar de rico, Renaud preferia que as pessoas pensassem que ele era um astrônomo e estudioso ao invés de um homem abastado dedicado ao ócio. Essas pesquisas lhe deram ampla cobertura para seus reais interesses. Num mundo onde todo conhecimento oculto era temido, e conseqüentemente condenado, um homem como Renaud tinha de ser discreto. Há muito tempo ele despertara para sua missão, sentira a Grande Obra pulsando através das vias de seu corpo.

Ainda uma criança, aos 11 anos, montando seu pônei em uma manhã de outono, ele havia passado por uma epifania. O mundo tinha perdido as cores diante de seus olhos e, quando sua visão clareou, parecia que ele estava em um local diferente. Ele podia ver a força da vida pulsando através da terra, aspirada por árvores e por arbustos e pela grama da floresta. Ele podia ver luzes coloridas em meio às copas frondosas das árvores, a energia vital de esquilos e pássaros. Mais importante, ele sentiu sua própria ligação com todo o mundo ao seu redor, com cada folha, animal, fragmento de fungo e gota de água. Uma rede de fios brilhantes saía de seu corpo e se unia a outros elementos que vinham em sua direção. De repente, ele soube o segredo da vida e isso era apenas essa luz escondida. Um dia, ele controlaria isso, assim como controlava seu pônei. Naquele momento, ele voltou para casa e contou tudo para seu pai.

Se Renaud esperava surpresa e louvor, deve ter ficado desapontado. Seu pai estava satisfeito, mas disse-lhe que esperava tal acontecimento de qualquer modo. "Você tem a mágica em você, meu garoto," ele disse, "assim como eu e, é claro, sua mãe. Você Despertou para uma das grandes verdades do universo e nunca mais vai Adormecer de novo."

A família de Aquinas sempre se constituiu de magi. Renaud se sentiu um pouco aborrecido porque não lhe haviam dito isso antes. Seu acontecimento especial parecia um tanto diminuído por isso. Infelizmente, as mortes inesperadas de seus pais deixaram-no sozinho em uma idade muito jovem. O mundo não era um lugar fácil para os filósofos do espírito oculto, que eram perseguidos tanto pelos Adormecidos como pelos Despertos. Era difícil confiar em qualquer pessoa, exceto as almas mais simples e ignorantes, como a do padre Rathford, que não sabia de nada e não era capaz de compreender nada, e que portanto não era uma ameaça.

Eu sou o rei de meus domínios, Renaud pensou, e uma brisa estranha serpeou através da câmara, levantando seus cabelos vermelho-escuros. Ele procurou por seu Daemon, mas não encontrou nada. Ele não podia avançar mais até que tivesse estabelecido uma ligação com a centelha primordial de seu ser. Às vezes, ele sentia uma presença longínqua lhe atormentando com sua distância, mas não tinha certeza se isso era uma ilusão ou não. Felizmente, agora ele tinha ajuda em sua investigação.

As páginas de um livro se viraram lentamente na mesa à sua frente. Os olhos de Renaud detiveram-se nas palavras de Leonardo: "Não deve ser difícil para você parar algumas vezes e olhar para as manchas das paredes, ou cinzas do fogo, ou nuvens, ou lama, ou lugares nos quais você pode achar idéias maravilhosas." Sonhos e fantasmas residiam nos instrumentos de sua Arte: a serpente de mercúrio com seu tubo encurvado de vidro, o recipiente Hermético; o perigoso recipiente do urso dançante; a bacia de cágado e o pelicano de destilação circular, representando o pássaro que bica seu próprio peito para nutrir seus filhotes com sangue. Os instrumentos eram apenas um reflexo do trabalho verdadeiro que ocorria na alma de Renaud, e seus conhecimentos mais recentes provinham do Oriente.

"É tarde, meu amigo. Começará a trabalhar agora?"

Renaud olhou. Seu mentor, Kalid — o único outro a possuir a chave da torre — sentava-se entre as sombras em uma cadeira de espaldar alto perto do fogo. Renaud não tinha notado a presença do homem. Aparentemente, Kalid era capaz de se fundir e separar das sombras com facilidade. Ele assumira o lugar do próprio pai de Renaud, aparecendo no portão do castelo algumas semanas depois da morte do velho lorde. Renaud tinha suspeitado desse homem taciturno e de capuz, apesar de Kalid ter lhe assegurado rapidamente que havia trabalhado com seus pais, e tinha, de fato, treinado na mesma Capela no Oriente. Sobre a localização precisa desse estabelecimento, Kalid era vago. Ele observou que o pai de Renaud havia aparecido para ele em espírito e pedido que ele auxiliasse seu filho órfão. Kalid havia viajado muito, através de muitos lugares perigosos, mas agora estava pronto para começar a trabalhar. Renaud não



podia divulgar a presença do estranho no castelo, embora os criados obviamente o conhecessem, e sem dúvida houvessem comentado sobre ele na aldeia. Na melhor das hipóteses, a presença de Kalid era perigosa, porque ele era um sarraceno, cujos parentes foram massacrados pelos Soldados de Cristo. Contudo, na Ordem de Hermes, as fronteiras de cultura e crenças não existiam. Kalid era um adepto; era seu dever instruir o estudante necessitado.

Renaud já havia aprendido muito, mas Kalid era um professor duro e implacável. Eles trabalhavam à noite, quando os outros ocupantes do castelo estavam dormindo; em muitas ocasiões, eles trabalhavam até a madrugada. As instruções de Kalid variavam desde leituras intermináveis sobre a prática da mágica, a realização de rituais complicados até a narração de contos. Dessa maneira, Renaud aprendera sobre as outras Ordens em todo mundo.

"Esta noite, vamos andar pelo mundo do espírito de novo, e você vai chamar o Daemon dentro de você," Kalid disse. Ele estava fumando em um narguilé absurdamente alto, segurando sua haste entre seus longos e ágeis dedos.

Renaud suspirou. Ele se sentiu imediatamente cansado. "Estou sendo testado mais uma vez, Kalid, ou temos de enfrentar essa desagradável realidade? Talvez eu nunca encontre meu Daemon. Talvez eu esteja corrompido de alguma forma."

Houve um sussurro, então Kalid estava ao seu lado, inclinando-se para murmurar no ouvido de seu protegido. "Você não deve perder as esperanças, meu amigo. Quem sabe que eventos ocorreram em sua vida anterior? Talvez exista mais a ser atravessado do que as barreiras usuais. Vamos partilhar o *vinum nostrum*, e você deve olhar dentro de si outra vez. Entre nas sombras de seu coração."

Renaud resistira à idéia. Ele provara o vinho mercurial em diversas ocasiões; todas as vezes, tinha sido inundado de sonhos de clareza medonha. Todos os anjos soltaram em sua mente os quatro demônios — Azazel, Azael, Mahazael e Samael — junto com todo os seus animais e insetos venenosos. Esse era o passo mais difícil na Trilha dos Espinhos: para alcançar o Daemon, o Eu Místico, Renaud



tinha que passar pelos batalhões de demônios que o cercavam, seus corcéis ardentes, envoltos pela fumaça do enxofre. “Enfrente a sombra do caos em toda sua repugnância,” Kalid dissera. “Pois no interior está o ouro de sua alma.” Renaud não conseguia imaginar que encontraria isso um dia.

Agora ele esfregava sua fronte dolorida. Ele queria trabalhar, mas ao mesmo tempo não queria. “A alma resiste a mim,” ele protestava. “Não irei encontrá-la.”

“Uma vez que o Cataclismo do caos inicial retroceda, ela estará lá,” Kalid disse. Ele esfregou seus dedos rapidamente, fazendo um som áspero.

Renaud percebeu que o árabe tinha um prazer fora do comum com os efeitos do *vinum nostrum*. Talvez um dia, quando ele próprio fosse capaz de controlar a experiência, encontraria prazer naquilo também. Dizia-se que o elixir era composto das águas mercuriais da *prima materia* — o leite da virgem, o vinagre da fonte e a água da vida — mas Renaud ajudara a prepará-lo e sabia que ele incluía ingredientes menos espirituais, como meimendo, beladona, pedaços de maçã e mandrágora — ingredientes mais adequados aos unguentos de bruxas do que a elixires espirituais.

Kalid ofereceu a Renaud um cálice de estanho, no qual a bebida amarga se agitava. O lorde Aquinas levantou o recipiente aos seus lábios; o cálice parecia repleto de vozes incorpóreas, de pensamentos perturbados. Fechando os olhos, ele bebeu, e bebeu novamente. Presenças esperavam nos cantos da sala, e as velas curvaram suas chamas com a respiração dos espíritos.

Uma névoa cintilante atravessou a visão de Renaud. Ele caiu para trás na cadeira, piscando enquanto observava o teto, onde uma passagem astral parecia mover-se e retorcer-se. Eles o estavam esperando; ele sabia disso. Já podia ouvir uivos de júbilo e o estrondo dos cascos de seus cavalos infernais.



Thomas disse a Melusine que ela não deveria fugir novamente. Não era seguro para uma garota ficar lá fora, em meio à escuridão. Algum animal estranho poderia surgir da floresta e tirar sua vida. Melusine sabia que estava a salvo de qualquer ataque desse tipo, mas curvou sua cabeça, com seus cabelos sobre seus olhos. Ela não podia explicar sobre o anjo e o temor frio de sua presença.

Assim que Thomas a deixou sair da casa, ela foi para a igreja com o Velho Mag. Aqui os teixos, pontilhados com sangue, gotejavam orvalho na terra coberta de líquens ao redor de suas raízes. Corvos balançavam os galhos, voavam ruidosamente no céu pálido e gelado. "Deve nevar", disse o Velho Mag, levantando um dedo contra o vento.

Melusine puxou o manto que a envolvia. O mundo parecia um lugar depressivo naquele dia. Estava muito úmido e tudo parecia sem cor, exceto as frutas venenosas dos teixos e a carcaça sangrenta de um coelho que jazia parcialmente devorada sobre um dos túmulos. Dentro da igreja, Melusine sentou-se num dos bancos molhados pela neblina. Sua respiração formava uma nuvem pesada de vapor em frente a seus olhos. Ela juntou suas mãos e tentou rezar, mas sua mente estava confusa. Não era um anjo de Cristo que tinha vindo a ela; agora ela era bem-vinda a esta Casa? "Pai Nosso, purifique-me de todo mal. Proteja-me..." A oração parecia vazia, sem poder. Melusine manteve seus olhos bem fechados; sua testa enrugava-se ao franzir-se. Ela podia ouvir o Velho Mag andando pela igreja, arrumando num vaso os ramos sagrados e as rosas que acabaram de abrir-se. Mas alguém mais estava ali. Ela podia senti-lo, alguém sentando-se exatamente atrás dela. Ela podia quase sentir sua respiração; um leve calor, tocando-a através do ar gelado. Ela não ouvira a grande porta de carvalho abrir, nem passos sobre o assoalho frágil. Quem sentara ali...

"Senhora Gifford, você é a jovem senhora Gifford, não é?"

Os olhos de Melusine se abriram rapidamente. A figura estática e escura do padre encontrava-se diante dela; seus olhos, pequenos mas penetrantes, fixaram-se sobre ela como uma ave de rapina. "Padre..." ela conseguiu sussurrar.

O padre sorriu, apesar de ela sentir um aspecto predador do brilho de seus olhos. "Ouvi dizer que você passou por um grande susto na noite passada; acabou aqui no cemitério."

Ele fez uma pausa, como que esperando por uma resposta. Melusine não conseguia falar. Sem esperanças, ela torceu sua boca e revolveu seus olhos, consciente de como deveria estar sendo vista por ele.

O padre se aproximou. "O que a amedrontou, minha criança? O que a ameaçou durante a noite?"

Ela se afastou dele, nuvens de respiração soprando entre eles. Ela estava aterrorizada porque ele sabia o que ela era, porque ele vira seu âmagro negro. Agora ele estava tentando insistir em uma confissão, que seria seguida por acusação, dor, mesmo as chamadas. Em seu pânico, Melusine ainda sentia alguém atrás de si, aproximando-se, ávido e alerta. Era quase como se eles quisessem falar por ela. O padre inclinou-se para frente, franzindo a testa, talvez preocupado. Ele não deveria tocá-la; se o fizesse, ela iria gritar profanações ou vomitar moscas. Então veio um som, como de facas de prata se chocando. Poderiam ser gargalhadas, impróprias para o ambiente da igreja. Certamente não era algo sagrado. Ela tomou consciência de um clarão radiante no canto de sua visão, e o choque metálico de asas monstruosas. Ela levava aquilo consigo, ao seu redor. O padre não podia vê-lo, mas um certo desagrado conhecido surgira em seus olhos...

Melusine subiu no banco da igreja e passou pelo padre, empurrando-o. Fora, fora, para a luz do inverno, onde um bando assassino de corvos voou dos teixos, grasnando histericamente. O céu estava cheio de asas, movendo-se muito devagar, muito depressa. E estavam lá, diante dela na estrada — uma figura alta e sombria; sua luz ofuscava a luz do dia, ainda assim sobrenatural. Atrás dela e à sua frente. Não haveria uma saída?

Ela se viu no prado, passando aos tropeços pelas vacas em seus casacos peludos de inverno, derrapando em seus excrementos congelados. Árvores desfolhadas arranhavam o céu sem cores e os pássaros giravam ao seu redor na forma de uma coroa. Se a criatura a tocasse, ela estaria perdida. Ela pertenceria à criatura, e qualquer traço tênue que a fazia ser uma garota normal desapareceria para sempre. Sua avó estava certa. Ela era uma criança substituída, nascida do mal.

Agora a floresta estava à sua frente, seus galhos ameaçadores seriam um quebra-cabeça de escuridão que iriam escondê-la ou simplesmente mantê-la como prisioneira até que o anjo viesse até ela. Parecia não haver escolha a não ser correr. O ar ficou opaco ao seu redor. Ela sentiu muito frio. Tropeçando, seus braços se agitando, ela se atirou nas sombras das árvores desfolhadas.

Renaud viu a garota de sua janela alta. Ela corria através dos campos ao redor da floresta como se demônios do Abismo a perseguissem. O terror dela atraiu seu olhar. Do que ela podia estar fugindo? Adiante, um bando de corvos levantou-se, transformando-se numa cortina entrecortada. Então o céu encheu-se de estrelas cadentes. Os pássaros pareciam ir e vir da realidade. A neve havia chegado.

Atrás dele, Kalid se agitou em sua cadeira. "Você está perto agora, muito perto."

Há alguma falha em mim, Renaud pensou, ignorando a observação de seu mentor. *Talvez eu não seja destinado a seguir o trabalho de meus pais. Talvez eu seja ao mesmo tempo Desperto e Adormecido, um pé em cada mundo, nunca completamente em um nem no outro.* Ele pestanejou ao ver a neve que se espalhava, sua mão sobre as tapeçarias pesadas, e assistiu a figura feminina diminuta girar e rodopiar como um trapo ao vento à medida que o tempo se fechava ao seu redor. Por um breve momento, Renaud viu uma coluna espiralada de luz prateada tremeluzir no lugar em que ele a tinha visto pela última vez, mas não pôde ter certeza. O *vinum nostrum* algumas vezes tingia o mundo com figuras estranhas da mente. Ele deixou as tapeçarias caírem.



O padre Rathford estava presente ao jantar. "Tive um dia que nem os santos poderiam imaginar!" ele informou Renaud assim que se sentaram para comer um pedaço de carne. Um serviçal amontoou fatias fumegantes em seu prato, enquanto outro enchia uma caneca com cerveja espumante. "Febres e queixas, e duas mortes na paróquia. Além de tudo isso, a jovem esposa de Gifford alterando-se estranhamente outra vez — na própria igreja! Suponho que ele terá problemas com ela. Ela está abatida — ou pior." Essas duas últimas palavras foram ditas com um significativo olhar carrancudo. "Ela sempre teve um jeito estranho."

Renaud tremeu, mas não em razão da mulher desconhecida. As palavras de Rathford pareciam estranhamente portentosas. "E agora veio a neve."

"Mais mortes à espreita, sem dúvida — crianças doentes, velhos decrepitos e tal." Rathford devorou a refeição com gosto. "Você parece cansado, meu senhor".

Renaud não podia fazer mais do que comer a refeição. Na verdade, sentia-se profundamente exausto. Ele encolheu os ombros.

"Estudos demais," Rathford anunciou. "Ruim para os olhos e para o cérebro. Coloque seus livros de lado. Você deveria sair mais. Acredito que você raramente vê outra pessoa além de mim. Talvez uma bela e jovem mulher traria alegria para estas paredes. Pense nisso. Não faltarão ofertas, aposto. Um casamento na primavera, sim..." Os olhos do padre assumiram uma expressão sonhadora.

Felizmente, uma interrupção deteve os conselhos do padre: uma batida pesada na porta principal. Ela ecoou através do castelo. "Alguém em apuros", declarou Rathford, limpando a gordura de seu queixo.

O destino está à porta, Renaud pensou, e por um momento sua pele aqueceu-se, em seguida esfriou-se. Ele se levantou. Imediatamente, um criado entrou na sala e dirigiu-se ao sacerdote. "Há algumas pessoas no portão para falar com o senhor, padre".

"O quê? Eles vêm aqui? Atrapalhar nosso jantar?" O rosto de Rathford havia enrubescido.

"Talvez outra morte," falou Renaud. Ele sabia que não seria isso. "Mande-os entrar," disse ao criado.

O grupo era liderado por Thomas Gifford, um proprietário de terras vagamente conhecido por Renaud. Ele se lembrou das palavras do padre no início, a respeito da esposa de Gifford, e sabia que isso não poderia ser uma coincidência. Depois de um humilde pedido de desculpas para o lorde e seu convidado por interromper sua refeição, Gifford expôs de forma angustiada seu dilema. "Ela partiu, padre. Não retornou esta noite. O Velho Mag levou-a para a igreja, mas ela se alterou e escapou pelos campos. Procuramos, mas encontramos apenas cinco das vacas de Morton rígidas e mortas na neve, sem nenhuma marca de ferimento. Não há sinais dela. Padre, estou amedrontado. O que deve ser feito?"

Eles acreditam que ela matou as vacas, Renaud pensou. Isso normalmente começa desse modo, com a morte de animais. Apesar de ter ouvido pouco dessa história, em sua cabeça ele viu as evidências graves que estavam sendo reunidas contra essa mulher desafortunada. Consistia de coisas pequenas, mas juntas elas formavam uma figura sombria. Ele se perguntou, por um momento, se ela era uma bruxa de verdade ou alguma jovem louca, amaldiçoada por sua diferença.

"Thomas, estou ciente de seu problema," Rathford disse, suspirando pesadamente. "Ocorreu-me hoje mesmo que as coisas não andam bem com a menina. Devemos encontrá-la, é claro, antes que outros males acometam homens ou animais."

"Mas o que há de errado com ela?", Gifford perguntou, as palavras presas em sua garganta. "Isso pode ser remediado?"

O padre levantou-se. "Vou fazer tudo que puder. Algumas vezes, o mal pode ser expulso, algumas vezes não." Ele se voltou para Renaud. "Deve me desculpar, meu senhor. Este é um assunto urgente".

"Entendo. É claro que essa pobre donzela deve ser encontrada. Naturalmente, vou prestar meu apoio nessa missão."

Eu não deveria estar saindo, ele pensou, conforme seu criado amarrava suas botas mais resistentes e trazia seu casaco pesado de inverno. Os efeitos do *nostrum* penetram no cérebro nas horas de escuridão. Eu deveria falar com Kalid. Mas ele tinha que ver essa garota. Ele voltou a pensar no que testemunhara de sua janela alta naquela noite, e sabia que a tinha visto desaparecer na floresta, e mais: uma luz parecia segui-la, uma luz espiritual incandescente, como o *Daemon* de um mago.

Lá fora, o mundo estava tranqüilo e encoberto. A neve jazia espessa sobre os prados e, apesar de a lua estar eclipsada pela nuvens que carregavam a neve, a paisagem estava iluminada pela luz fantasmagórica do branco do inverno. Os cães de caça de Renaud pulavam na frente dele, ganindo como filhotes, magros como metamorfos em meio ao brilho sobrenatural. O padre caminhava ao seu lado, resmungando. Eles haviam se separado do grupo principal para passar pela floresta que circundava a propriedade dos Aquinas. Renaud conhecia bem os bosques, tendo passado muitos de seus dias lá quando criança. Se a garota era o que ele acreditava que fosse, talvez essa jovem bruxa fosse atraída para o lugar onde a jovem imaginação dele havia conjurado espíritos das árvores. Sua mente dera vida às forças vitais por lá, e isso talvez socorresse a garota. Renaud olhou de relance para o castelo, antes que adentrassem na escuridão das árvores. Uma luz tênue queimava na sala da torre; Kalid deveria estar esperando por ele. Não importa. Privilegios de nascimento haviam-no protegido do fervor da Igreja, e talvez fosse seu dever oferecer ajuda a essa moça, tivesse ela as marcas de *wyrd* ou não. Se tivesse nascido entre os camponeses, talvez ele também fosse caçado por todos os lados, abatido, preso e condenado.

Entre as árvores, flocos de neve sopravam através das folhas nas copas. Um cervo surgiu de seu esconderijo e correu por uma trilha enco-
berta — um agouro. Renaud o seguiria.



"Não é uma noite para isso", declarou o padre. "Imagino que ela deva estar congelada ao amanhecer. Talvez devêssemos voltar..."

Sua santimônia justa foi temperada por desconforto físico. Ele tinha uma mão apoiada em seu corpo obeso. Renaud parou um momento, então disse. "Padre, não tenha medo, volte para Aquinas. Vou explorar esta área. Se encontrar a moça, eu a levarei até o senhor. Caso contrário, talvez os outros a encontrem".

O padre parecia incerto. "Eu não deveria deixar você procurá-la sozinho, meu senhor. Pelo amor de Cristo e de Seu Pai eterno, é meu dever caçar essa alma corrompida."

Renaud sorriu docemente. "Eu conheço esta terra melhor do que ninguém. E não vou mencionar que a percorri sozinho. Volte, padre, busque o calor de minha lareira. O frio não me incomoda. Por favor, eu insisto. Se andarmos mais para frente, o senhor não será capaz de encontrar seu caminho de volta sozinho na neve."

O padre não precisou de mais encorajamento. Ele ofereceu algumas desculpas superficiais, então voltou seus passos em direção ao castelo. Renaud observou seu vulto diminuir em meio à neve que se acumulava suavemente. Então ele tirou o padre de sua cabeça e começou a correr pela trilha na floresta, seguindo o rasto do cervo.

A medida que a floresta clamava por ele, o espírito dela se ligava à sua alma. Ele se tornou um só com todos os caçadores do passado. Seu olfato ficou mais aguçado, assim como sua audição. Na sua língua, ele sentiu o gosto de milhares de odores sutis de animais e plantas, mesmo a mácula distante do suor humano, que lhe dizia em que direção os outros homens haviam seguido. Talvez suas mágicas fossem fracas, mas seus sentidos eram muitos mais amplos do que os de seus companheiros.



Melusine pensou que logo morreria. Ela não sentia mais os dedos de seus pés e suas mãos, e foi ficando cada vez mais difícil manter seus olhos abertos. O anjo a havia encurralado em um emaranhado de arbustos espinhosos. Ela havia se arrastado através dos espinhos procurando um refúgio, e agora um brilho pairava sobre a entrada do túnel farpado. Talvez ele estivesse esperando que ela soubesse, ou mesmo que ela morresse. O que teria ela feito para atrair sua presença? Podia ouvi-lo falando com ela, mas sua linguagem era uma mistura de sons elementares. O anjo falava como água correndo através da floresta, o cair da chuva, o soprar das folhas no vento e o chamado de um cervo. Parte dela queria segui-lo, de um certo modo ela sentia que ele iria aquecê-la novamente. Outra parte estava com medo. Emergir desse emaranhado de espinhos seria como se arremessar da borda de uma cachoeira. E eles ainda estava vindo atrás dela. Ela podia ouvir seus movimentos pesados através da floresta, suas vozes severas. Ela podia ouvir tudo, até mesmo o progresso do cervo rei que correu em sua direção, seguido por um caçador.

Estranho. O perigo de Melusine não parecia de maneira alguma ligado ao cervo, mas o animal e seu perseguidor pareciam ligados a ela o tempo todo. Eles devem ser fantasmas, ela pensou, ou sombras de espíritos da floresta realizando antigos rituais da vida.

Além dos arbustos desfolhados, o anjo disse seu nome: "Melusine." O nome era distinto e perfeito, como uma palavra de uma música.

Melusine prendeu a respiração. Sua cabeça girava com a cacofonia ao seu redor: pés desajeitados de homens, a respiração da floresta, o barulho dos flocos de neve contra os galhos elevados. Ela colocou sua testa ardente contra seus joelhos levantados. Como podia estar tão fria e ao mesmo tempo tão quente?

"Melusine!" Ele disse, com mais urgência agora, sua voz tão alta quanto o céu, ainda que mais baixa que os passos de um rato. Esse era o fim de sua vida e ela tinha uma escolha. O que a levaria? O frio, as mãos dos homens ou a voz do anjo? Lentamente, ela levantou sua cabeça. Sua visão agitava-se com a luz. O anjo reluzia de modo tão brilhante que diante dele todas as urzes pareciam galhos queimados e frágeis. Ela podia ver o anjo claramente agora, uma figura alta abaixando-se, cabelos prateados caindo para frente, seus olhos como pedras brancas de carvão. Sua face lembrava-lhe uma serpente; longa, com olhos oblíquos. Em sua cabeça, ela respondia seus chamados. "Deixe-me! Não quero ir para o Inferno."

"Não há Inferno, exceto nos corações dos homens," ele respondeu. "Aproxime-se, Melusine, venha até mim. Não feche sua mente para mim, pois somos um, você e eu."

Ela reconheceu, em um instante de clareza atordoante, que o brilho era realmente seu. Se ela o reivindicasse — e ela não tinha dúvida de que isso seria uma reivindicação — a estranheza do mundo faria sentido para ela. As sensações que tinha, as diferenças que possuía, iriam entrelaçar-se juntas em um todo único e brilhante. Ela poderia escapar de seu destino, e se fazê-lo era obra do Demônio, que assim fosse. Ela não queria morrer ali no escuro e no frio, nem na fogueira de uma bruxa. Ela iria prostrar-se para trás nos braços do Destino e veria aonde cairia.

Entorpecida como estava, Melusine percebeu que era difícil se mover. Lentamente, ela se ajeitou e arrastou-se em direção ao anjo. As mãos dele estenderam-se em direção a ela através dos galhos. Quando ela tomasse aquela mão brilhante entre as suas, iria se levantar com forças renovadas. Iria renascer. Tão perto, agora... Ela podia ver a clareza além do emaranhado e sua cabeça estava repleta de um som impetuoso. Ela levantou uma mão, estendeu-a.

Um cervo atravessou os arbustos congelados na clareira. Até o anjo se virou para vê-lo: o animal magnífico, o arquétipo primordial de todos os cervos. Seus flâncos movimentavam-se exalando suor; seus olhos rodavam e ele curvou sua cabeça esplêndida com exaustão, sua coroa de chifres beijando o solo. Atrás dele veio o caçador. Ele vestia um longo casaco que se agitava ao vento, e seus cabelos pendiam desarumados ao redor de seus ombros. Ele não poderia ser nenhum lorde mortal. Melusine sentiu-se mais arrebatada do que com medo. Sem pensar, ela se arrastou através da barreira final de espinhos e se jogou contra o anjo. A respiração deixou seu corpo e ela foi varrida para um lugar além do frio e do calor. Algumas vezes, ela se sentira desse modo quando Thomas vinha até sua cama e a união deles era eclipsada por sonhos de uma presença sombria e distante. Era tudo isso e muito mais. O anjo estava dentro dela e ela dentro dele. Quando ela se levantasse, teria dois metros e meio de altura e brilharia. O homem que seguira o cervo era seu caçador, assim como o anjo era o seu anjo. Como sua mãe lhe dissera uma vez, três ervas sozinhas possuem pouca força, mas triture-as juntas e elas se tornarão algo mais do que elas mesmas, muito mais poderosas.

Renaud se deteve na extremidade da clareira. Ele era como o Escravo Vermelho se aproximando da Mulher Branca, o corpo do alquimista alcançando tudo que era celestial e puro dentro de sua alma. Ela era a rainha da neve e, sobre as árvores, o sol brilhava ao lado da lua, sua luz devorada por corvos. *Estou em casa*, Renaud pensou, e apoiou-se num de seus joelhos. Por todo esse tempo ele havia procurado pelo Daemon num cálice de poções alquímicas, mas aqui estava ele, o tempo todo do lado de fora, na floresta. Ele estivera cego, perdido. E ela também, atendo-se aos resquícios de uma garota, uma bruxa patética perseguida por tudo que era indecente e impuro. Chegara o momento de se unirem. O Daemon iria tomá-lo pelas mãos e levá-lo a domínios além do pensamento humano, onde todos os mistérios de sua arte seriam revelados — finalmente.

Ela veio em sua direção, flutuando sobre o solo iluminado de branco. Ele ousou olhar para ela e ficou surpreso ao ver que não parecia totalmente feminina, mas certamente também não era masculina. Seu coração desejou a união. Ele se levantou para encará-la, abrindo seus braços para tomar aquela luz em seu corpo.



Kalid estava sentado sozinho na alta torre, ouvindo os sons do padre gordo comendo os restos de sua refeição. O mago pressionou os dedos de uma mão contra seus olhos, murmurando palavras de uma antiga operação hermética. "Eu, Hermes, venha a ti, oh Sol, aos espíritos de teus irmãos, os planetas, e faço deles uma coroa para ti, como nunca viste; e peço a ti e a eles que estejais dentro de mim, e assim tornarei teu reino vigoroso." Ele tinha previsto o que iria acontecer. Às vezes ele quis falar, apresentar suas suspeitas a Renaud. Mas a jornada de um mago até seu Daemon era pessoal, e nenhum homem ou mulher deveria se intrometer nesse caminho. Ficara a cargo do Eremita com sua lanterna fazer o jovem mago voltar a si.

Na neve do lado de fora, a alma reivindicou o homem e a mulher.

Abaixo, o padre lambia seus dedos, indiferente aos milagres.







GREG & TIM
HILDEBRANDT

Era quase de manhã quando a porta na base das escadarias da torre abriu com um rangido. Kalid ouviu passos subindo em sua direção. No alto, uma criatura encharcada apareceu. O calor do castelo havia derretido toda a neve sobre seu cabelo e casaco, e sua face estava cheia de perguntas confusas. Kalid levantou-se, sua visão obscura por causa das lágrimas. Ele acenou para chamá-lo: "Como uma sombra segue continuamente o corpo de alguém que anda no sol," ele disse, "assim é o *rebis*, apesar de ter uma aparência masculina, carrega oculto dentro de si sua parte feminina."

O ser caiu sobre uma cadeira em frente do fogo, pestanejando para as chamas. Era Renaud, era Melusine, não era nenhum deles. Kalid deu-lhe vinho e ele tomou o cálice com dedos trêmulos.

"Você tem uma coroa de planetas sobre sua cabeça," disse Kalid, "é o símbolo dos metais e das disposições astrológicas. Você é a estrela da perfeição. Beba, meu amigo."

"O que eu sou?" o ser sussurrou com uma voz rouca.

"O *rebis* é hermafrodita, o casamento divino de um macho e de uma fêmea, do sol e da lua. Suas partes físicas separadas foram com partilhadas e unidas por um único Daemon, e o Destino sorriu graciosamente sobre vocês, para que se encontrassem rapidamente nima vida que pode ser longa."

O *rebis* colocou sua cabeça entre as mãos, deixando o cálice cair no chão. O vinho anil foi absorvido pelos tapetes e escorreu entre as tábuas do piso.

"Não tenha medo," Kalid murmurou. "Vou tirá-lo deste lugar, para o Oriente, para a Capela de seus pais. Lá, você vai descobrir no que se tornou e qual é seu potencial. Irá superar o conflito dos opostos. Seu advento vai ser saudado por seus irmãos e irmãs." Ele estendeu seu braço e pressionou uma mão sobre o cabelo ruivo do *rebis*. A pele pálida e sem falhas podia ser vista em seu pescoço, onde não era coberta por seus cabelos. Sua forma era delicada e robusta. Ele era o caçador sombrio e o cervo branco num só corpo. Lentamente, ele levantou sua cabeça e fitou Kalid com olhos arregalados.

"Eu não percebi... não sabia. A floresta... eu deveria ter ficado aqui... ficado na igreja... ido para casa, ficado em casa..." Ele balançou sua cabeça, como se personalidades conflitantes lutassem para expressar-se.

"Fique calmo, meu amigo," murmurou Kalid. "Você é uno agora, e entrou em contato com a Centelha Divina. Agora é só seguir em frente."

Para frente sim, mas a Trilha estava repleta de espinhos, pedras negras e curvas. Monstros ocultavam-se ali, mas também se encontrava luz e conhecimento. Kalid suspirou. Ele estava certo em vir para cá. Ele não havia percebido o quanto seria necessário.



Aquinas não tinha herdeiros. O rei deu as terras como presente a outro duque, o qual, no momento oportuno, mudou-se para lá com sua família. Thomas Gifford arrumou outra esposa, uma mulher mais velha que falava o tempo todo. Nunca se encontrou nenhum sinal de Melusine e Renaud, além de uma estranha área chamuscada no coração da floresta, circundada pelo rasto claro de um cervo. Os moradores da região presumiram que Melusine era na verdade uma bruxa e matara o jovem lorde antes de transformar-se num espírito. O padre Rathford declarou que ela deveria ser considerada morta, porque não havia sido uma filha de Deus. Thomas estava consolado, embora poucos gostassem de falar com ele sobre sua esposa desaparecida.

A noite, Thomas deitava ao lado de sua esposa cálida e ordinária e pensava a respeito do pequeno quarto no topo da casa. Ele pensava em como ela dormira sozinha lá. Existiria algum mal nela? Houve apenas uma escadaria entre eles.

Algumas vezes, ele chorava.

MAGO:
A CRUZADA DOS
FEITICEIROS

MAGO

A CRUZADA DOS FEITICEIROS

Um Jogo de Narrativa de Mágika, Fé e Ciência
Desenvolvido por Phil Brucato

Créditos

Conceito, Projeto e Desenvolvimento: Phil Brucatto

Escrito por: Phil Brucatto, Richard Dansky, Kenneth Hite, e Deeni McKinney

Material Adicional: Bill Bridges, Brian Campbell, John Daigle, Roland Green, Eric Griffin, Judith McLaughlin, Frieda Murrey, e Allen Varney

História do Prelúdio Original: Storm Constantine

Arte do Prelúdio Original: Greg Hildebrandt e Tim Hildebrandt

Baseado em Mago: A Ascensão, Desenvolvido por: Stewart Wieck, Stephan Wieck e Phil Brucatto, com Bill Bridges, Brian Campbell, Sam Chupp, Ken Cliffe, Chris Early, Andrew Greenber; Robert Hatch, Kevin Andrew Murphy, Mark Rein»Hagen, Kathle Ryan e Richard Thomas

Conceitos Adicionais para A Cruzada dos Feiticeiros: Emery Barnes, Steven Brown, Sam Chupp, Elizabeth Fischl, Chris Hind, Sam Inabinet, Mark Rein»Hagen, Kathleen Ryan, Jonathan Twee Allen Varney e J. Porter Wiseman

Auxílio para Pesquisa e Idealização: Beth Fischl, Wendy Gash, Lucian Soulban, Rachelle Udell, Andrew Watts

Edição: Cary Goff, com Andrew Vetromile

Diretores de Arte: Aileen Miles e Richard Thomas

Projeto de Capa e Quarta Capa: Aileen Miles

Diagramação e Layout: Katie McCaskill

Arte: Barbara Armada, Kent Burles, Jim Crabtree, Guy Davis, Jas< Felix, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Doug Alexander Gregory, Fred Harper, Henry Higgenbotham, Eric Hotz, Mark Jackson, Ryan Kelly, David Leri, Vince Locke, Larry MacDougal, Matthew Mitchel, Ornar Ryyan, Kathleen Ryan, Ron Spencer, Temujin, Richard Thomas, Conan Venus

Design da Capa e Quarta Capa: Aileen Miles

Jogadores da Fase de Testes: Meredith Abbott, Kraig Blackwelde; Mike Boaz, Michael Broadwater, Lazerus Chernik, Jean-Marc Couture, Tammie Ray Davis, Don Flinspach, Coranth Gryphon, Isabelle Hénault, Oliver Hoffman, Ben Jacobs, Dan Keller, Mike Nelson, Nik, Simon Rivest, e todo o pessoal do GenCon, SciCon t DragonCon que participou das demonstração do autor e depois ca no mundo...

Dedicatória

Nossa era é o produto de séculos de mudança. Este livro é dedicado às inúmeras pessoas que desafiaram o medo e as chamadas para nos trazer, 500 anos mais tarde, um mundo muito melhor do que aquele em que viveram.

E a todos aqueles que, no mundo atual, tentam fazer o mesmo.

Ritual de Advertência para os Ignorantes

Sim, este é um jogo.

Não, não é satânico.

Não mate ninguém.

Arranje algo para fazer da vida.

Obrigado.



© 2002 White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e a planilha de personagens, que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Park Ages e Mage the Ascension são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Trinity, Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, The Book of Mirrors, The Book of Chanties, Beyond the Barriers the Book of Worlds, The Fragile Path, The Book of Shadows, Ascension Right Hand, The Book of Madness, Horizon Stronghold of Hope, Dark Ages Companion, The Rise, Axis Mundi the Book of Spirits, Mage the Sorcerers Crusade e The Book of Crafts são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos dessa obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

Ars Mágica é uma marca registrada de Atlas Games, Bjornar, Cramon, Diedne, blambeat, Jerbiton, Quaesitor, Tytulus, Verdittius, Bonisagus, Covncant e Regio são marcas registradas de Atlas Games, do jogo Ars Mágica™ e são usados sob autorização.

Qualquer menção ou referência às empresas ou produtos nessas páginas não visa abusar das marcas e direitos

Este livro se utiliza do sobrenatural para a descrição de cenário, personagens e temas. Recomendamos que o leitor

Visite White Wolf na Internet
<http://www.white-wolf.com>; all.games.white-wolf.com e rec.games.lrp.storyteller

Créditos da Edição Brasileira

Copyright © White Wolf

Título Original: Mage Sorcerer's Crusade

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Mareei Murakami Iha

Revisão: Devir Livraria

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-020-3

publicado em Janeiro/2002

Dados Internacionais de Catalogação na (publicação CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Mago: A Cruzada dos Feiticeiros / Phil Brucatto ...
[et ai.] ; tradução Mareei Murakami Iha. x São Paulo :
Devir, 2001.

Outros autores: Richard Sansky, Kenneth Hite e
Deena McKinney.

Título original: Mage: Sorcerer's Crusade.

Vários ilustradores.

1. jogos de aventura 2. Jogos de fantasia 1. Brucatto,
Phil. II. Sansky, Richard. III. Hite Kenneth. IV. McKinney,
Deena.

01-4624

CDD-793.Ç

índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying Games" :	793.9

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624

Cambuci

Cep 01539-000 - São Paulo - SP

Fone: (Oxx) 11 3272-8200

Fax: (Oxx) 11 3272-8264

E-mail: duvidas@devir.com.br

Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332

Pátio Traseiro, ed.3

1800-224 - Lisboa

Fone: 21 8310045

Fax: 21 8380591

E-mail: devirfodevirept

Site: www.devir.pt

MAGO

A CRUZADA DOS FEITICEIROS

Prelúdio	
Introdução	4
Livro I: Mágika	14
Capítulo I: A Trilha dos Espinhos	16
Capítulo II: O Mundo Mortal	26
Capítulo III: Além das Névoas	52
Livro II: Fé	68
Capítulo IV: O Personagem	70
Capítulo V: Os Jogadores	116
Capítulo VI: O Narrador	160
Livro III: Ciência	180
Capítulo VII: Regras	182
Capítulo VIII: Regras de Mágikas	222
Apêndice	274





ntrodução

Agora pense numa época

*Em que sussurros que se espreitam e as trevas a derramar-se
Preencham o vasto recipiente no universo.*

— William Shakespeare, Henrique V

A Filha do Tecelão

Agnesa Gewebetochter não parou no mercado para pegar uma das saborosas maçãs vermelhas empilhadas pelo fazendeiro, nem parou para afagar as peles excelentes trazidas pelo caçador, como fazia quando era uma criança. Agora, seus olhos cor de safira iam além das confusões e do alvoroço da praça da cidade e fixavam-se em seis mulheres condenadas passando pelos últimos rituais antes que laços se apertassem ao redor de seus pescoços.

"Que o perdão e a justiça de Deus sejam feitos," ela sussurrou tenramente. Pois a Palavra de Deus era a de não permitir que as bruxas vivessem. As amaldiçoadas por Satã se contorciam enquanto eram estranguladas lenta e dolorosamente. Ela ficou observando até que a última, uma garota com uma idade não muito superior aos próprios 15 anos de Agnesa, finalmente parou de se mover. Os corpos dependuravam-se à luz do sol de uma manhã de outono, imóveis e cálidos. Agnesa fez o sinal da cruz e virou-se para ir embora; ela teria que conseguir um bom preço pela lã eximamente tingida por seu pai ou ouviria poucas e boas.

"Que pena me deu aquela última garota," disse uma voz atrás dela. Agnesa virou-se e observou assustada o homem mais belo que já vira. Ele era alto e de barba bem-feita, com cabelos negros que caíam até seus ombros. Vestes caras adornavam seu corpo: uma camisa de linho com ornamentos elegantes, presa por um casaco de veludo verde, que ele usava sob um gibão bordo decorado com uma pele de raposa branca. Ao redor de seu pescoço brilhava a corrente distinta de um cavaleiro.

"Permita que me apresente," ele disse curvando-se um pouco para cumprimentá-la. "Sou Ritter Manfred von Ulm, da província da Bavária. E você é Agnesa, filha do melhor teelão de Heidelberg."

A garota, sem saber o que dizer, balançou afirmativamente a cabeça e fez uma reverência. "Ótimo!" respondeu o cavaleiro, "pois você é exatamente a jovem que eu estava procurando." Ele olhou em direção aos corpos. "Tenha toda compaixão possível para com aquelas pobres almas, minha querida. Alguns não sabiam o que elas faziam. Uma delas era tão talentosa quanto seu pai, à sua maneira."

Agnesa finalmente encontrou sua voz: "Meu senhor cavaleiro, elas conspiravam com os demônios! Certamente é melhor para elas encontrar a piedade na presença de nosso Criador do que causar mais maldades neste mundo."

O olhar fixo do cavaleiro encontrou-se com o dela. "Ah, é!" ele perguntou friamente. "Então, garota, veremos se isso é verdade. Venha comigo. Seu pai não sentirá sua falta, pois fechamos um acordo há menos de uma hora. Agora você me pertence."

Agnesa segurou firmemente sua cesta. Ritter von Ulm era um nobre e um fidalgo do reino. Desobedecê-lo seria uma tolice. No entanto, algo em sua voz aterrorizava Agnesa. As asas de um pássaro negro batiam em seu coração, mesmo sentindo uma atração irresistível pela riqueza e inteligência do cavaleiro.

"Venha", von Ulm repetiu. "Você tem minha palavra como cavaleiro de que não sofrerá mal nenhum." Ele estendeu sua mão.

Agnesa fez o que qualquer mulher humilde faria; ela segurou a mão dele e caminhou obedientemente ao seu lado.

Rumo a quê, ela não sabia.

Um Mundo em Chamas

O mundo está em chamas. A luz do artista, a visão do estudioso e a pira do herege queimam com uma intensidade nunca vista antes. Esse é o Renascimento, um campo de batalha do início da Guerra da Ascensão e o começo do mundo moderno.

Lâminas se cruzam e feitiços são lançados conforme o Conselho das Nove Tradições Místicas se reúne para preservar as tradições da mágica. Contra eles, uma Ordem unida de estudiosos, visionários e matadores de monstros luta para iluminar o mundo com a Razão. Nas sombras, anticristos e fanáticos ensandecidos incitam as chamas do ódio e alimentam-nas com almas. A mágica está enlouquecida, e um Castigo terrível pune aqueles que buscam seus Mistérios. Magi juntam-se ao redor da Terra, e suas aventuras formam a base — ou as sepulturas — do futuro.

Esta é, em muitos aspectos, a Era da Alta Mágica. Encantamentos poderosos invocam demônios. Tempestades se elevam ao comando de um mago. Feitiços de amor seduzem os desavisados e fadas dançam em rodas proibidas. No entanto, os prodígios estão mais limitados do que nunca pelo espectro da morte. Pestes, guerras, conspirações e Inquisições transformam essa era numa terra Sombria Fantástica maravilhosa. Para expulsar as sombras, homens e mulheres voltados à ciência criam grandes máquinas — aeronaves, canhões, remédios — e defendem a causa da população comum. Outros visionários rezam a Deus ou ao Inferno para entregar o mundo em suas mãos — de um modo ou de outro. O destino faz com que a Mágica, a Fé e a Razão compitam, e a disputa está longe de ser decidida.

Você é o magus — o feiticeiro, o cientista, o milagreiro. Esta era é sua era; este mundo, seu mundo.

Um Magus é...

Um profeta. Um herege. Um comerciante de almas. Um gênio. Ele é tudo isso e muito mais. Mas, acima de tudo, o magus é... ele mesmo.

Isso não é algo simples. Durante milênios, igrejas e reis esmagaram a vida dos mortais. "Indivíduo" é um conceito estranho. Obrigada a servir, a alma humana está adormecida. Não mais.

A mágica está viva, e ela Desperta a alma humana.

Guiadas por segredos antigos e ferramentas místicas, as Artes da Criação acumulam-se na imaginação dos homens. Abraçá-las é o mesmo que Despertar, largar o manto do sono e atravessar a noite com uma tocha ardente. O fogo queima, mas também purifica. Todo magus, seja ele um feiticeiro, um sacerdote ou um artesão, deixa o sono para trás.

O magus também não é necessariamente um homem; realmente, lendas dizem que as mulheres possuem magikas que vão além da compreensão de qualquer homem. Tais mulheres rejeitam as correntes da vida comum; em vez disso, elas dançam com demônios ou banham-se na glória Divina. Disfarçadas como homens, elas pegam armas ou dominam as forjas. A mágica é o espírito da liberdade e a liberdade não admite a dominação de nenhum homem.

Tais paixões têm um preço. Cada magus dança ao longo da Trilha de Espinhos, desafiando o Abismo do orgulho e da maldição. Até mesmo os maiores mágicos escondem-se de camponeses invejosos e seres noturnos famintos. Mesmo assim, a mágica não pode ser negada. Sociedades clandestinas queimam velas contra as trevas; associações arcanas instruem seus aprendizes; universidades e lojas maçônicas abrigam os arquitetos de um novo dia e as colinas brilham com a luz de Deuses Antigos. O preço é elevado, mas o magus o paga satisfeito.

O palco está armado. Os atores estão prontos. Pegue sua espada, seus livros, seu cálice envenenado e junte-se à cruzada.

Que a peça se inicie.

Todo o Grupo é um Palco

Se você está lendo este livro, provavelmente já está familiarizado com jogos de narrativa ou jogos de interpretação (RPGs). Caso não esteja, apresentaremos uma descrição breve:

A maioria dos entretenimentos é passiva. Você senta e alguém lhe conta uma história. Em jogos de narrativa, você cria seu próprio conto. Os personagens tornam-se as peças do jogo, a imaginação se torna seu tabuleiro, e algumas jogadas simples de dados resolvem a questão da sorte. E algo como uma mistura entre xadrez e teatro de improvisação.

As regras apresentadas adiante neste livro oferecem a estrutura essencial para essas jogadas de dados, mas a maior parte do jogo acontece entre os jogadores (que assumem o papel de diversos personagens) e o Narrador (que prepara o cenário, retrata o elenco de apoio e interpreta a Mão do Destino quando necessário). Trabalhando em conjunto, esse grupo tece uma história; essa história pode ser uma orgia de massacres, um conto romântico, uma aventura

ra de capa e espada ou milhares de outras possibilidades. A chave para o jogo é a imaginação, ligada ao planejamento e a uma sensação de admiração. Para vencer, você só precisa jogar.

Mais adiante no livro, faremos diversas distinções entre *termos de jogo* e *termos de história*; simplificando, quando dizemos, "em termos de jogo, isso significa..." estamos nos referindo a um fato objetivo, baseado em regras — um número, uma regra, o que quer que seja. Quando dizemos, "em termos de história..." estamos nos referindo ao mundo da imaginação — um mundo em que as coisas raramente são o que parecem ser.

Como os jogos de narrativa são interativos, você colhe aquilo que plantou. Quando um grupo trabalha junto, o jogo, ou crônica, ganha vida; se os membros do grupo tentam superar uns aos outros, o jogo degenera e todos ficam aborrecidos. Os **Capítulos VII e VIII** cobrem as regras para o Sistema *Storyteller*, um conjunto flexível de jogadas de dados e modificadores. Entretanto, a essência do jogo vem do grupo e de sua imaginação coletiva. Lembre-se: interpretação não é o mesmo que jogar um monte de dados; na melhor das hipóteses, é o desafio de fazer parte de um mundo imaginário em que os dados e as regras desaparecem.

Os jogos de narrativa são uma combinação de entretenimento e mitologia moderna. Ao entrar num mundo imaginário, deixamos nosso mundo comum para trás por um momento e literalmente movemos montanhas com nossas imaginações. E importante lembrar-se de que nossos mitos compartilhados são apenas isso — mitos; contudo, tendo esse fato em mente, podemos prosseguir e nos divertir. Colocados nesse contexto, "vencer" e "perder" são considerações insignificantes. Como disse Shakespeare, o importante é atuar.

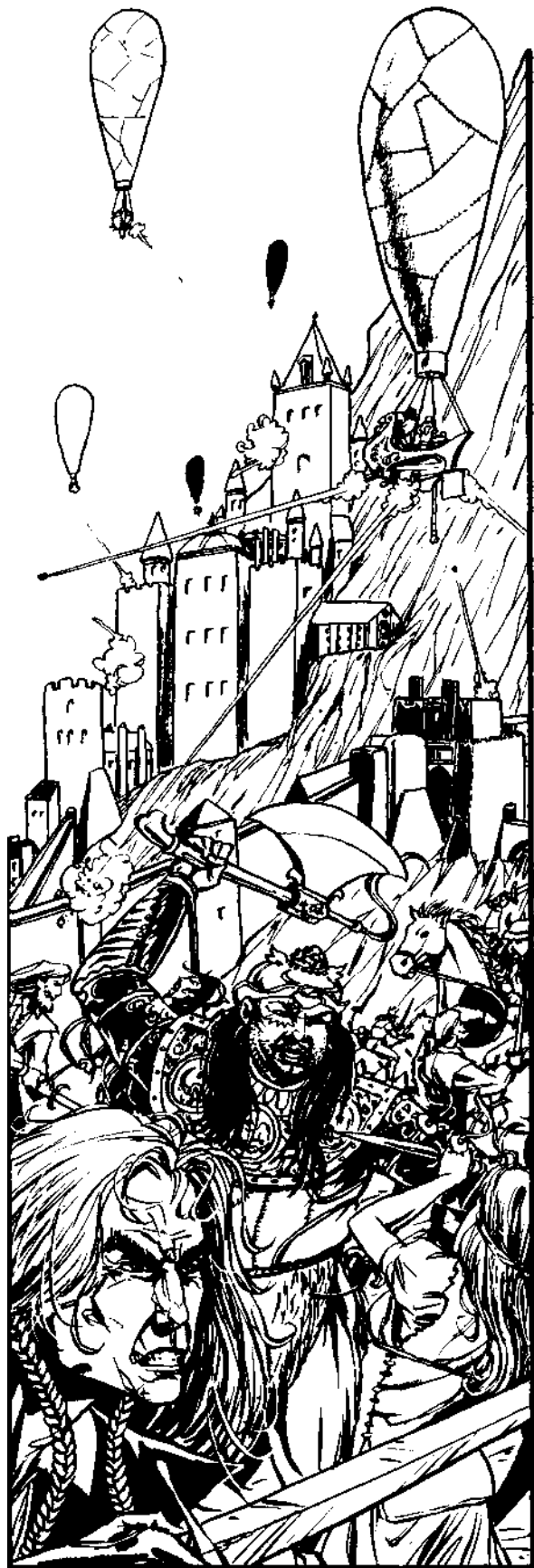
Divirta-se!

Por que o Renascimento?

A mágica é a Arte da mudança e, até a Revolução Industrial, nenhuma era humana traz mudanças maiores do que o Renascimento. Literalmente "O Renascer", essa era abre a prisão feudal e liberta a imaginação.

Em muitos aspectos, aquela era é muito parecida com a nossa.

Pense sobre isso. O primeiro meio de comunicação de massa — trabalhos impressos — se espalha como chamas em um incêndio; conceitos antigos desmoronam e novas idéias incitam romances e debates. O melhor e o pior da humanidade causam revoltas, e nenhum tipo de ameaça ou prece pode recolocá-los em suas antigas prisões. Desse ponto em diante, as coisas são *diferentes*. Outrora visto como um servo de Deus ou do Estado, o homem é exaltado. Os artefatos de glórias passadas são ressuscitados, e o povo se vê a partir de um novo ângulo. Perguntas são feitas, mas as antigas respostas não satisfazem mais. As culturas se encontram — às vezes no comércio, outras vezes em meio ao sangue — e esses encontros alteram o mundo. A arte, o comércio, a filosofia e o conhecimento prosperam, e os grilhões da Idade das Trevas são quebrados.



Não que essa era não tenha sua porção de trevas. Longe disso! O Renascer se espalha lentamente; quando o faz, está manchado de cobiça, preconceito e medo. Alguns juram que o mundo está à beira do Dia do Julgamento, e todos os presságios parecem concordar. O rompimento do gelo da Idade das Trevas libera o saque a três continentes, a guerra tecnológica e uma caça às bruxas que dura mais de 200 anos. "Renascer" pode ser a palavra do dia, mas toda noite as sombras crescem e até mesmo o mais sábio dos homens se agarra a seu talismã e crucifixo, rezando pelo retorno do amanhecer.

E uma época maravilhosa e terrível para se estar vivo.

Como Usar Este Livro

Este é um livro grande, é verdade. No entanto, em sua essência, ele é razoavelmente simples, organizado visando tanto sua utilidade como sua elegância.

O **Livro I: Mágika** desvenda o cenário. Em três capítulos, vemos os mundos do magus, do mortal e do espírito. O **Livro II: Fé** introduz a criação de personagens, as sociedades da Arte e os segredos do Narrador. O **Livro III: Ciência** cuida das regras básicas e dos sistemas de mágika que transformam o cenário num jogo. Finalmente, o **Apêndice** está repleto de adversários, tesouros e recursos para seu grupo.

Destinos Futuros

Muitas seções ao longo deste livro têm o título "Destinos Futuros". Como **Mago** é baseado no Mundo das Trevas, certos acontecimentos ocorrem nos anos que se seguem, acontecimentos que irão transformar o mundo Sombrio Fantástico de **A Cruzada dos Feiticeiros** no mundo Punk-Gótico do século XX. Se esses acontecimentos estiverem inscritos em pedra, o resultado pode ser uma série de histórias deprimente e sem realizações culminando na morte da mágika e na ascensão da Ordem da Razão.

Esses acontecimentos *não* estão inscritos em pedra a não ser que você queira que isso aconteça.

O título "Destinos Futuros" indica acontecimentos no horizonte. Você, como Narrador, pode optar por uma das três opções para sua crônica:

- **Essas coisas irão acontecer.** Elas são predeterminadas. O destino se pronunciou. Não importa o que aconteça em sua crônica, esses acontecimentos irão ocorrer. Daqui a vários séculos, eles irão resultar no Mundo das Trevas moderno. Os jogadores podem fazer alguma diferença, mas os acontecimentos maiores estão além de seu controle. Esse é o Tema do Destino, e um modo útil de trazer a profecia (e suplementos modernos) para o jogo.

- **Essas coisas podem vir a acontecer.** Elas provavelmente irão ocorrer, mas os acontecimentos em sua crônica podem alterar as coisas o bastante para causar algumas mudanças. Certos detalhes — como a pintura da Capela Cistina ou a morte de Joana D'Arc na fogueira — podem ser alterados ao longo de sua crônica e podem resultar num mundo diferente mais adiante. Esse

Falando de recursos, **A Cruzada dos Feiticeiros** faz parte de um universo muito maior. Seu jogo base, **Mago: A Ascensão**, oferece dezenas de livros de referência para diversos detalhes; embora esses livros sejam voltados para cenários do século XX, alguns deles, particularmente *The Fragile Path*, *Horizon: Stronghold of Hope*, *O Livro dos Espelhos* e diversos suplementos de Tradição são particularmente úteis para um grupo de **Cruzada dos Feiticeiros**. Quanto ao cenário, diversos livros, incluindo *Crusade Lore* e *World of Darkness: The Bygone Bestiary*, estão disponíveis (ou estarão em breve). Finalmente, **Vampiro: A Idade das Trevas** e seus diversos suplementos fornecem um contraponto medieval para essa grande Iluminação.

Três Observações Importantes

Existem algumas regras. Não podemos voar até a lua. Não podemos desafiar a morte. Precisamos encarar os fatos, não as tolices de sonhadores como você, que não vivem no mundo real...

— The Honorable Mr. Jackson

As aventuras do Barão Munchausen

- **Um: Mago** é um jogo. Ele é divertido. Não é um estilo de vida, um manual de ocultismo, um cântico de iluminação ou uma sedução para a doutrinação satânica. Se você não consegue diferenciar a fantasia da realidade,

é o Tema da Sorte; embora seu caminho seja determinado, as coisas podem mudar um pouco. Depende de você decidir para onde os ventos irão soprar a partir disso.

- **Essas coisas podem nunca vir a acontecer.** Tudo é passível de mudanças. Toda a história futura do mundo pode ser alterada por acontecimentos em sua história. Os Nove podem nunca cair. Os Maçônicos podem combater a Cabala do Pensamento Puro. A união frágil das Tradições pode ser reforçada por alguma vitória, resultando numa nova era de mágika (com seus próprios problemas decorrentes). Esse é o Tema do Livre Arbítrio: seus jogadores podem alterar a história — radicalmente. É melhor que um Narrador que opte por essa alternativa esteja preparado para uma boa improvisação.

Se você, o Narrador, tem a imaginação, o conhecimento histórico e a coragem para jogar o futuro pela janela, dizemos *que seja*. Por outro lado, se esta é sua primeira experiência de jogo, recomendamos que escolha uma trilha menos desafiadora.

Naturalmente, seu grupo nunca deve saber que alternativa você escolheu. Se você sabe que pode mudar a história, é tentador demais procurar assassinar o Papa ou dar um aviso emocionado para os Nove. Esse tipo de ação, particularmente vindo de jogadores inconstantes, pode levar sua crônica em direções que você não pode nem sequer imaginar, fazendo com que ela funcione de forma menos eficiente. Desse modo, a verdade por trás das observações dos "Destinos Futuros" está nas mãos do Narrador. O Futuro foi sugerido. O Destino depende de você.

arranje outra coisa para fazer da vida. Se você não é capaz de diferenciar o mundo real do libelo televisivo, definitivamente, arranje outra coisa pra fazer da vida.

• **Dois:** Por necessidade, este livro de regras concentra-se na Europa do Renascimento. Outras culturas são vistas brevemente, mas um livro que descrevesse todo o mundo em detalhe seria maior do que aquilo que seríamos capazes de produzir (e mais caro do que aquilo que você estaria disposto a pagar). Suplementos futuros irão tratar do Oriente, do Novo Mundo, do Oriente Médio e da África com a atenção e perspectiva que merecem, mas por ora, nos concentramos na Europa.

• **Três: Mago: A Cruzada dos Feiticeiros** é um jogo de fantasia, não uma simulação histórica. No máximo ele lida com a *reconstrução* da história. Algumas licenças poéticas — algumas bem *grandes*! — foram tomadas em relação a diversos aspectos da era. Essa licença poética é intencional; num mundo em que a própria história é desafiadora, seria inadequado basear-se em detalhes exatos. Se Joana D'Arc escapar das chamas, a data de sua execução torna-se um ponto discutível.

Também temos os elementos da história secreta. No mundo Sombrio Fantástico, muitas forças estão atuando por trás do pano. Quinhentos anos depois dessa época, essas forças podem ter sido esquecidas, deliberadamente ocultas ou aniquiladas. Há muitos segredos na noite, e a maioria deles não sobreviverá ao amanhecer que está por vir, muito menos meio milênio. Em outras palavras, esqueça aquilo que você sabe. Entre neste mundo e se surpreenda.

Glossário

Costumes, essa lei oral,

Com que o povo intimida até mesmo o sangue real.

— Charles Davenant, Circe

Termos Comuns

Cada cultura mágica tem seus próprios nomes e terminologias para diversas coisas. Tentar relacioná-las todas seria um exercício de futilidade. No entanto, os termos a seguir fazem parte das conversas entre magi ao redor do mundo.

Acólito: Um servo que segue um magus por devoção religiosa ou dever sagrado; nesta época, muitos servos são acólitos. (Ver *Consorte*, *Groque*.)

Adormecido: Também *Sonâmbulo*, *Cáudice*; uma pessoa que não é capaz de ver a Criação da forma como ela realmente é. Alguém que não é Desperto e que provavelmente nunca será. (Ver *Despertar*, *Névoa*.)

Aethyrs: Reinos de consciência superior, cercando a Terra e seguindo adiante, para estados cada vez mais esotéricos. (Ver *Terra*, *Reinos*.)

Andar pelas Sombras: Entrar no mundo espiritual (a "sombra") e viajar através dele em forma corpórea (em oposição ao *vôo astral*).

Antigos Deuses: As divindades anteriores ao cristianismo adoradas por pagãos e xamãs, mas destituídas no Mundo de Deus. Vistas pelos magi cristãos como espíritos, essas divindades ainda impõem respeito em zonas rurais.

Aprendiz: Um aspirante a magus ou artífice a serviço de um grande mestre em troca de treinamento e reconhecimento.

Artesãos: Quando escrito com letra maiúscula, esse termo se refere a magi que realizam suas magikas através de aparelhos mecânicos ou geometria sagrada. Também um termo geral para artífice (com letra minúscula).

Ascensão: Um estado superior, além de qualquer poder, limite ou preocupação. (Ver *Trilha Dourada*.)

Baixio: Um momento em que o mundo mortal e os Outros Mundos se sobrepõem; ou um local em que uma pessoa normal poderia atravessá-los sem dificuldade.

Capela: Embora normalmente se aplique a uma fortaleza Hermética, "Capela" pode se referir a qualquer comunidade mágica estabelecida.

Castigo: O preço da mágica; acasos benéficos ou prejudiciais cercam todos os feiticeiros, e ocasionalmente elevam-se para golpeá-los. Alguns acreditam que esse açoite (castigo) vem de Deus e é uma punição por tentar alterar Sua Criação; outros o vêem como o romper das linhas místicas ou os caprichos de deuses pagãos irritados.

Cientista-filósofo: Um magus que explora os mundos naturais e esotéricos. Tecendo sua mágica com fórmulas e ciência, em vez de misticismo, ele raramente considera aquilo que faz como "mágica". (Ver *Ars Praeclarus*.)

Conselho das Nove Tradições Místicas: Também chamado de **Conselho** ou **Tradições**. Uma sociedade recém-formada de místicos que procuram preservar as tradições da mágica enquanto segue a *Trilha Dourada*. (Ver *adiante*.)

Consorte: Um companheiro não-Desperto de um magus. Embora não tenha habilidades magikas, um consorte tem alguns outros talentos extraordinários que o diferenciam de meros *groques* ou servos.

Contrário, o: O reflexo sombrio dos Céus. Esse Mundo Inferior localiza-se abaixo da crosta terrestre, abrigando o **Purgatório**, os Infernos verdadeiros e as fantasmagóricas **Terras das Sombras**. Purgatórios e Infernos menores vagam pela *Umbra*, ligados tenuemente ao Contrário.

Cray: Uma fonte de poder místico, em que as energias da Criação se juntam em reservatórios.

Criação: Qualquer coisa feita pela mão de Deus (ou dos deuses) — o mundo mortal, os *Outros Mundos* e o *Vácuo*.

Daemon: Um termo comum para o Eu Místico, que ganha "vida" durante o *Despertar*. Mais tarde chamado de **Avatar**.

Dedaleano: Um termo geral para membros da Ordem da Razão. O nome vem do cientista grego Dédalo, um dos "santos padroeiros" da Ordem.

Desaurido: Um magus enlouquecido (ou **Louco**) que distorce a Criação simplesmente por existir. (Ver *Trilha dos Gritos*.) Os Desauridos personificam o caos na forma humana.

Despertar: Abrir seus olhos para a Trama mística. **Desperto** refere-se a um magus, e ocasionalmente a outro povo da noite também. (Ver *Névoa*, *Iluminação*.)

Destino, Sorte ou Livre Arbítrio: Uma das grandes discussões do Renascimento: O que governa a humanidade?

de? A predestinação (personificada pela **Dama do Destino**), pura sorte (personificada pela **Dama da Sorte**), ou as próprias decisões do homem (muitas vezes resumidas como virtudes e vícios)? De qualquer maneira, os princípios têm um papel ativo na mágica.

Discrepantes: Um insulto para magi que se recusam a tomar um lado. Também um grupo (ou um membro de um grupo) que freqüentou o Conselho mas não se juntou a ele.

Efêmera: Corpo espiritual — não é exatamente matéria, mas ainda assim é "sólido" para as Artes apropriadas.

Esferas, as: Nove elementos da Criação girando em órbitas ao redor da Terra. De acordo com a lenda, eles repicam como cristais, criando a "Música das Esferas". Também um nome dado às nove Artes associadas a essas Esferas.

Espírito: Uma criatura dos Outros Mundos, formada por efêmera em vez de matéria. Também chamada **Iwa**, **Umbróide** e muitos outros nomes. (Ver *Imaginis*, *Umbróide*.)

Etiópe: Termo arcaico para africanos negros (em oposição a árabes). Também **Mouro**.

Familiar: Um espírito que habita uma forma animal e auxilia um magus em seu trabalho.

Fantasma: Uma alma humana inquieta. Também chamado de **aparição** ou *espírito*.

Forma Verdadeira: O *Padrão* ou nome original dado a uma pessoa ou coisa. A mágica pode alterar essa forma, mas fazê-lo coloca o mago acima do Criador — o que *não* é uma jogada muito inteligente! As vezes chamada de **Forma Divina** por magi extremamente religiosos.

Fragmentum: (plural *Fragmenti*) Um Reino dos Outros Mundos que reflete um aspecto da mágica. Mais tarde chamado de **Reino Fragmento**.

Grogue: Um termo (razoavelmente pejorativo) para um servo de um feiticeiro.

Horizonte: Uma fronteira da Terra de Deus e a entrada dos Céus; também o nome de um Reino colossal em que as Tradições se encontram.

Hubris: O orgulho mortal que leva a maioria dos magos a destruir a si mesmos e todos aqueles ao seu redor.

Humores: Fluidos corporais, os quais se acreditava influenciavam o temperamento e a saúde.

Infernalista: Um feiticeiro que faz acordos com poderes profanos, vira suas costas para tudo que considerava sagrado e segue a *Trilha dos Gritos*.

Lilith: De acordo com alguns relatos, a esposa original de Adão. Recusando sua dominação, ela roubou frutos das Árvores da Vida e do Conhecimento, então fugiu para aprender as Artes Negras. Vista como uma figura divina por alguns Pagãos.

Mago: Um **magus**, **feiticeiro** ou diversos outros nomes. Uma pessoa que transcende a visão mortal, Desperta para a verdade da mágica e aprende a usá-la.

Microcosmo/Macrocosmo: O conceito de que uma coisa menor (*microcosmo*) reflete uma maior (*macrocosmo*). Muitas vezes expresso como "Em cima da mesma forma que embaixo". Um fundamento do pensamento mágico.

Místicos: Um nome geral para os magi. Normalmente refere-se àqueles que praticam magikas óbvias em vez da mágica científica. (Ver *Cientista*'*filósofos*.)

Mundo Comum: Um termo casual para a realidade mortal e material em que vive a maioria das pessoas.

Naturae: Espíritos da natureza (ver *espíritos*), em oposição aos demônios e os anjos.

Névoa, a: Uma neblina de cegueira em meio à qual vaga a maioria dos mortais. (Ver *Despertar*, *Adormecidos*.) Também é a neblina eterna que encobre os mundos espirituais; para viajar, é preciso adentrar as Névoas.

Ordem da Razão, a: Uma associação internacional de cientistas-filósofos dedicada a ajudar a humanidade. Rejeitando a mágica em favor da ciência e da razão, a Ordem procura sua própria *Trilha Dourada* na forma da *Iluminação* de todos. (Ver *adiante*.)

Outros Mundos: Terras espirituais fora das fronteiras do Mundo Comum — os Céus, Infernos, cortes dementais e outros Reinos mais esotéricos. (Ver *Umbrá*.)

Padrão: A forma de uma dada coisa, de uma chama a um espírito, de um tijolo a uma gota de água. Repleto de *Quintessência*, um Padrão se forma. (Ver *Forma Verdadeira*.)

Pagão: Alguém que acredita nos diversos deuses dos Costumes Antigos, em oposição ao Deus único do cristianismo, judaísmo ou islamismo. Nesse mundo, uma crença ameaçada, mas provocante.

Palavra, a: Uma grande Verdade. Muitas vezes vista sob diferentes perspectivas (a Palavra Divina, a Palavra da Razão, a Palavra da Percepção, etc). Infelizmente, a maioria das pessoas considera sua Palavra escolhida como sendo a *única* verdade, chegando até mesmo a matar em nome dela.

Passagem do bruxo: Fenômenos estranhos que indicam a presença de um mago. Leite que azeda, sons estranhos, ventos assoprando e centenas de outros presságios podem ocorrer "quando um bruxo passa".

Película: Um nome comum para o limite atemorizante entre os mundos da Matéria e do Espírito.

Penumbra, a: Uma sombra espiritual do mundo mortal, descansando do outro lado da *Película*.

Povos da Noite: Vampiros, lobisomens, fadas e outras criaturas mágicas.

Queda, a: A perda de ideais e da visão. Normalmente envolta pelo *Infemalismo*, pela *Hubris* ou ambos, a Queda muitas vezes acaba em morte, escravidão ou corrupção.

Quintessência: A "quinta essência" que permeia e flui através de toda Criação. Também chamada **Prima**, **Vis**, **Sangue da Terra** e **Força Odílica**. (Ver *Sorvo*.)

Regio: Uma área brilhando com poder místico, normalmente alinhada com um certo tipo de Ressonância.

Ressonância: Uma essência remanescente dos atos ou emoções de uma pessoa. A ressonância flui através da mágica, "impregnando-a" com ódio, cobiça, compaixão, amor, etc. Quanto mais forte o feitiço, mais Ressonância ele carrega. Através dessa essência, as ações e intenções de um mágico o seguem ou marcam os lugares por onde ele passou.

Solitário: Um feiticeiro que opta por ficar sozinho. Um solitário pode juntar-se a um grupo por algum tempo, mas evita alianças ou doutrinações de longo prazo.

Sonho, o: Também chamado de **Fada** ou **Sonho Feérico**; um mundo paralelo que reflete o mundo mortal, mas com um aspecto vivido e distorcido.

Sorvo: *Quintessência* refinada em forma sólida.

Tecelagem: Lançar feitiços. O termo vem da idéia de tecer outra vez a Criação.

Terra, a: Em letra maiúscula, *Terra* se refere ao mundo material.

Trama, a: Um símbolo da Criação.

Trilha dos Espinhos, a: O destino do mago — seguir um caminho tortuoso, ascendente e perigoso através dos espinhos da tentação e da cegueira. Com sorte, um feiticeiro acabará por alcançar o Zênite ou sairá em busca da superior *Trilha Dourada*.

Trilha dos Gritos, a: O caminho dos Infernalistas e dos Desauridos. Em vez de buscar um estado superior, o mago busca um estado desprezível ou enlouquecido. Embora esse caminho tenha um lugar válido na Criação, aqueles que o seguem causam miséria e tristeza.

Trilha Dourada, a: O caminho para a *Ascensão*, idealizado por muitos mas seguido por poucos.

Trilhas dos Wyck: Passagens estranhas entre o mundo mortal e o espiritual, supostamente deixadas por feiticeiros mais antigos. (**Ver Wyck.**)

Trilhas Lunares: Pontos brilhantes através das Névoas, protegidas por espíritos lunares e levando a Reinos de Outros Mundos.

Trindade, a: A interação da mudança (*mutatio*), ordem (*estase*) e decadência (*entropia*) que mantém a Criação em movimento.

Umbra: Um nome incomum para o vasto mundo espiritual (ou mais precisamente, *mundos*) que cerca o mundo

mortal. (**Ver Outros Mundos.**) Também chamada **Umbra Haute**.

Vácuo, o: Também chamado de **Abismo**; o espaço infinito que cerca a Criação de Deus. Conhecido mais tarde como a **Umbra Profunda**.

Vadum: (plural *Vada*) Um Reino dos Outros Mundos em que os princípios da mágica mantêm o local em um estado contínuo de fluxo. Mais tarde chamado **Reino das Sombras**.

Vôo Astral: Deixar seu corpo e viajar para os mundos espirituais ou atravessar o mundo mortal.

Wyck, os: De acordo com lendas pagas, a primeira raça de magi.

Zênite, o: O modelo de perfeição do poder mágico. Não é a iluminação verdadeira, mas o domínio de forças enormes e temíveis. (**Ver Ascensão, Trilha dos Espinhos.**)

Zodiaco: Os corpos celestes (freqüentemente vistos como heróis e criaturas lendárias) que influenciam *humores*, o *Destino* e a *Sorte*.

O Conselho dos Nove

É muito difícil criar uma "linguagem" comum; mesmo assim, os diplomatas e visionários do Conselho estabeleceram os seguintes termos e títulos para tornar mais fáceis as conversas inter-Tradições. Em meio às suas próprias fileiras, cada Tradição ainda emprega seus próprios termos e nomes favoritos, alguns dos quais podem ser encontrados no **Capítulo V**.

Adeptus: Um magus com perícia e percepção consideráveis.

Bani: Um termo honorífico que significa "Da Casa de..."; por exemplo: Cygnus Moro, *bani* Eutanatos.



Cabala: Um grupo de magi trabalhando juntos.

Certame: Um duelo mágico entre duas partes, com regras formais e observadores. Para proteger os espectadores, um certame ocorre dentro de um círculo preparado para esse fim. Os combatentes concordam em limitar-se a atacar uns aos outros, sob a pena de morte caso não o façam.

Deaconus: Um dos fundadores de uma *Capela*.

Discipulus: Um magus recentemente graduado de um nível de *aprendiz*. O tratamento feminino é *Discípula*.

Gilgul: Uma punição mágica em que a alma do ofensor é dilacerada e dispersada. Ela é reservada para os crimes mais terríveis.

Ícaros: Um jogo de palavras para insultar os Dedaleanos. Dédalo foi um inventor bem-sucedido; ícaro era seu filho invejoso, que voou perto demais do sol, foi queimado e caiu.

Legatus: Um diplomata do Conselho, habilidoso na política tanto mágica como mundana.

Magister: Um magus no nível de Mestre. O título variante **Magister Mundi**, denota um mago com grande poder e reputação. **Magistra** refere-se a uma Mestre do sexo feminino, mas muitas Tradições simplesmente usam **Magister** como um termo geral.

Mastiga: Um aprendiz tolo, um magus jovem e estúpido ou um *consorte* errante.

Pacto de Callias: Declaração de cooperação, sugerindo a formação de cabalas inter-Tradições.

Primi: "Os Primeiros"; os 10 fundadores do Conselho das Tradições, além dos porta-vozes de cada grupo.

Prometéico: Um cumprimento ambíguo, esse termo se refere a um membro da Ordem da Razão. Veio de Prometeu, o titã que roubou o fogo dos deuses e deu-o para a humanidade. Embora a maioria dos magos das Tradições utilize o termo de forma depreciativa, muitos ainda respeitam aquele que detém esse título. (*Ver ícaros, Squama.*)

Squama: Um insulto para os Dedaleanos; refere-se às placas de metal usadas em armaduras (passando a idéia de que suas cabeças e corações são feitos com o mesmo material).

Tradição: Uma grande seita composta por magi com uma mentalidade semelhante e atuando através de determinados protocolos. Elas são: os Ahl-i-Batin (Batmi); Irmandade de Akasha; Chakravanti/Eutanatoi; Chceur Celeste (Coro Celestial); Oradores dos Sonhos; Ordem de Hermes, Videntes de Cronos (Sahajiya), e Solificati.

Umbróide: Literalmente significa "filho das sombras"; um termo Hermético para *espíritos* de todo tipo.

A Ordem da Razão

Como o Conselho, a Ordem emprega diversos termos comuns. Poucos magi fora da Ordem conhecem esses termos ou compreendem seu significado.

Ars Praeclarus: "A Arte Brilhante"; mágica com uma base científica, em oposição à mística. A obra da Ordem da Razão, em nome do sol que ilumina tudo com sua luz ofuscante e da genialidade dos homens e mulheres que se utilizam da Arte.

Artesãos Sagrados: A associação original de magi-artesãos, fundada no Egito antigo.

Casa: Uma Capela Dedaleana, usada como local de encontro ou oficina tanto para os Resplandecentes como para os Irmãos.

Círculo Interno: O conselho governante na Ordem da Razão.

Convenção: Uma associação dentro da Ordem da Razão. Nessa época, as Convenções são: os **Artífices** (ou *Daloulaooshi*), a **Cabala do Pensamento Puro** (*Gabrielitas*), **Mestres Celestiais** (mais tarde, *Copernicanos*), **Maçônicos** (*Irmãos Leões*, ou simplesmente *Maçons*), **Alta Guilda** (*Grandes Financiadores*), **Círculo Hipocrático** (*Cosianos*) e **Perseguidores do Vácuo** (*Exploradores*). Outro grupo, os **Ksirafai**, não está relacionado entre as Convenções. Por mais influentes que fossem, esses assim chamados "Navalhas" permanecem desconhecidos, mesmo entre os seus semelhantes.

Dolorés: "aflições, dores"; um nome para povos da noite e magi rivais.

Honestus Resplandecente: (plural *Honori*) Um Dedaleano de linhagem e nível elevado.

Iluminação: O termo da Ordem para o Despertar. Teoricamente, todas as pessoas podem ser Iluminadas quando as pestes, monstros ou opressões que pesam sobre elas são eliminadas e a Palavra da Razão é ouvida com clareza.

In Profundum Expeditio: "Uma jornada para o infinito"; o nome que os Mestres Celestiais dão a suas expedições ao Vácuo.

Irmãos: Companheiros, servos ou acólitos não-Iluminados da Ordem. No singular, **Irmão** ou **Irmã**.

Machina: Um objeto poderoso de tecnologia Iluminada. Isto é, um Aparato mágico.

Magistrado: Um membro de nível elevado na Ordem. Muitas vezes (mas nem sempre) um Resplandecente habilidoso.

Maximi Resplandecente: O líder de uma Convenção; cada grupo tem dois Maximi (um homem, uma mulher) que representam seu grupo no Círculo Interno. Também o nível mais alto na Ordem da Razão.

Mediador: Um magus em treinamento que alcançou a Iluminação mas ainda não domina a *Ars Praeclarus*.

Nau do Céu: Uma embarcação projetada para voar pelo Céu; *Navegante do Céu* é um termo para quem conduz essas embarcações.

Resplandecente: Um cientista-filosofo que usa princípios avançados para realizar algo que outros chamariam de mágica. (*Ver Ars Praeclarus.*)

Salão da Guilda: A casa de uma Convenção.

Supersticiosos: Um insulto para os místicos, especialmente os integrantes das Nove Tradições.

Viasilicos: Cristais mágicos que facilitam a comunicação entre casas distantes.

Termos de Jogo

Os Magos *não* usam estes termos; no entanto, as regras o fazem. As frases a seguir realmente não devem sair

da boca dos personagens, mas podem ser ouvidas bastante ao longo de um jogo. (**Ver Livros II e III para explicações detalhadas.**)

Ação Prolongada: Uma atividade que exige uma determinada quantidade de tempo e de sucessos para ser realizada.

Ação Resistida: Quando dois personagens se opõem um ao outro, a questão é resolvida através de uma ação resistida. Ambos os jogadores fazem um teste e comparam seus sucessos; quem obtiver o maior número de sucessos vence.

Ação Simples: Uma tarefa que pode ser realizada com um único sucesso.

Ação: Uma determinada tarefa, algo realizado através de uma jogada de dados ou, com frequência, interpretada.

Arete: Uma Característica que você testa quando seu mago lança um feitiço. Em termos de história, o Arete mede a força da vontade iluminada de um mago.

Atributo: Um aspecto Físico, Social ou Mental que reflete as aptidões naturais de um personagem.

Bênção: Uma "recompensa" mística para magikas virtuosas; o oposto de uma Maldição.

Característica: Qualquer aspecto que possa ser descrito como um número ou nível (Força, Força de Vontade, Vitalidade, etc.).

Dificuldade: Um número alvo entre 2 e 10, usado para determinar o sucesso ou fracasso de uma ação. Para propósitos de clareza, os valores de dificuldade são apresentados como numerais (7) em vez de palavras (sete).

Efeito: Um termo de jogo para um feitiço mágico; refere-se a ele com mais frequência como **feitiço**, **encantamento**, **operação** ou **realização**.

Esfera de Afinidade: Um elemento mágico ligado à personalidade e ao Despertar de um feiticeiro. (**Ver Esfera.**)

Esfera: Um elemento da realidade controlado pela mágica. As Esferas medem o que seu personagem sabe e o que ele pode fazer com esse conhecimento.

Falha Crítica: Uma catástrofe; um resultado negativo "conseguido" quando um jogador obtém mais "uns" do que sucessos durante uma ação.

Grupo: Seu grupo; os jogadores e o Narrador.

Habilidade: Uma Característica que reflete o que um mago sabe ou aprendeu, em oposição àquilo que ele é. Intimidação, Furtividade e Empréstimo são Características de Habilidade.

Jogador: Um membro de um grupo que assume o papel de um magus; seu personagem é, naturalmente, chamado de personagem do jogador.

Mágica Vã: Também conhecida como **mágica vulgar**, a mágica vã ultrapassa os limites da credibilidade. Sem o auxílio Divino, a mágica vã desafia a ordem natural e evoca O Castigo. O xamanismo, o Dô e muitas formas de "mágica científica" são consideradas "vãs" na Europa porque poucos europeus acreditam que são possíveis. (**Ver "Mágica Casual"**.)

Mágica Casual: Feitiços que ocorrem através do contato de um mago com o Divino ou espiritual. Realizações obtidas através da ajuda de Deus (ou dos deuses) ou através de rituais fornecidos à humanidade. Em outras palavras, o equivalente Sombrio Fantástico a "Efeitos coincidentes". (**Ver Mago: A Ascensão.**) Feitiçaria, milagres da Igreja e muitas outras formas de Alta mágica Ritualística são consideradas "casuais" porque as pessoas acreditam que elas são possíveis. (**Ver Mágica Vã.**)

Maldição: Uma reação desagradável de Castigo (ver Bênção, Castigo). Também um termo para um espírito maligno da Natureza.

Narrador: O jogador que "monta o palco" e retrata os personagens de fundo (**ou personagens do Narrador**). É importante lembrar que o Narrador é um jogador, não um adversário. Essa distinção às vezes é esquecida.

Nível de Vitalidade: A medida dos ferimentos de um personagem ou da ausência dos mesmos.

Nível: Os pontos permanentes em uma dada Característica. A maioria dos níveis permanece intacta ao longo do jogo; é necessária uma circunstância monumental para alterar o nível de uma Característica de um modo ou de outro.

Parada de Dados: Um punhado de dados usados para determinar o sucesso ou fracasso de uma ação. Normalmente determinada somando-se um Atributo e uma Habilidade. Uma Parada de Dados pode ser dividida entre ações diferentes, mas não pode exceder seu valor original, a não ser que alguma circunstância acrescente mais dados à Parada.

Personagem: Um ser fictício, representado por Características, um antecedente e interpretação.

Pontos: Uma medida de Características que sobem ou descem (como em "perde um ponto de Força de Vontade"), o custo de uma Característica (como em "cada nível de Força custa cinco pontos") ou um reflexo de experiência (como em "você recebe cinco pontos de experiência"). Os pontos são variáveis; ao contrário dos níveis, eles mudam constantemente ao longo de uma única sessão de jogo.

Recuperação: A taxa em que uma Característica retorna ao seu nível original. Quando ocorre a perda de pontos em uma Característica como Força de Vontade ou Vitalidade, eles voltam de acordo com a taxa de recuperação.

Sucesso Automático: Uma ação que, sob circunstâncias normais, não exige um teste.

Sucesso: Um resultado nos dados que iguala ou excede a dificuldade da tarefa.

Vantagem: Uma Característica incomum, algo que poucos mortais possuem. Antecedentes, Esferas mágicas, Força de Vontade e traços fantásticos, como chifres ou asas, são bons exemplos.

Virtudes e Vícios: Definidos pelas Virtudes Cardinais, Virtudes Pagãs, Virtudes Teológicas, Vícios Pagãos e Sete Pecados Capitais, esses comportamentos medem as intenções de um feiticeiro — e sugerem os efeitos do Castigo.

Livro 1: Mágica

O Feiticeiro se Regozija

A primavera deixa cair seu manto: como a bela Perséfone levantou-se, levanto-me, Meu mundo inferior é a torre, a dela é a terra pedregosa, A celebração está próxima!

Assim como o Senhor Sol nos abençoa com o degelo, pegarei minha parte de palha insípida (tão compridas na mudança!) e pisarei em grama recém-crescida, Secarei minhas vestes em galhos novos e caminharéi até um córrego límpido para banhar-me, O mordiscar da água é um alívio agudo para as dores do ar mofado, Cuspindo o que sobrar do inverno, beberei o néctar da primavera,

Nú como uma criança, abraçarei os ventos e deixarei a Terra mortal, Com minhas mãos elevadas e estendidas como as de um prestidigitador, fecharei meus olhos e agarrarei o ar da montanha, E ela responderá, essa Deméter, amamentando-se em mim como uma criança antiga que retornou à luz do sol: e beijarei as nuvens quando elas passarem!

Ao cair da noite, iremos nos juntar dos confins da terra, Como caranguejos fugindo de suas cascas, minha espécie deixará seus ninhos mortos e sombrios e dará as mãos ao redor das fogueiras de maio, Saltando as chamas (tão puras e cheias de vida!), iremos chamar o Verão de volta, então plantar nossas sementes e arar nossos sulcos e dançar como o Homem Verde,

Assim foi: E assim será, A época da mudança está próxima, e estou pronto para o sol vindouro,







Capítulo 1:

A Trilha dos Espinhos

E Deus disse, Façamos o homem à nossa imagem, à nossa semelhança: e que se conceda a eles o domínio sobre os peixes no mar e sobre as aves no ar, e sobre o gado, e sobre toda a terra, e sobre todo ser rastejante que rasteje na terra.

Assim Deus criou o homem à Sua própria imagem, à imagem de Deus, Ele o criou; homem e mulher Ele os criou.

— Gênese I: 26-27

Luz e Sombra

Agnesa cavalgava em silêncio atrás do cavaleiro, ainda atormentada pela disposição de seu pai em vendê-la. É verdade que mesmo a filha de um artesão rico tinha pouco para o que se poderia considerar um dote, mas ser vendida para um estranho superava suas piores suposições. Agnesa agradeceu em preces que o belo cavaleiro não a havia estuprado. No entanto, a coragem diminuía conforme o crepúsculo se transformava em anoitecer. A floresta se fechava ao seu redor, sombria e confusa. Finalmente, o cavaleiro parou seu cavalo, desmontou e gentilmente ajudou Agnesa a descer.

"Sente aqui." Ele apontou para um toco. Agnesa sentou, com frio e fome, enquanto Ulm preparava uma fogueira. O medo a arrepiava. Um lobo uivou à distância e corujas piavam por perto. Mil olhos observavam em meio às sombras. Agnesa quase gritou quando von Ulm tirou uma adaga de seu cinto. Estava claro: este cavaleiro praticava feitiçaria, e ela seria a virgem sacrificada! Quando von Ulm cortou sua própria palma, Agnesa começou a chorar. O sangue acumulava-se, viscoso e escuro. O horror engasgava a garota à medida que o cavaleiro se aproximava. Mas ela se preparou para fugir. Melhor ser comida viva por animais da floresta do que ser destruída por demônios após sua morte.

Von Ulm parou, inclinou-se como um suplicante e mergulhou seus dedos no sangue. Tomando cuidado para não tocar a garota, ele usou o líquido para desenhar uma linha ao redor do toco. Von Ulm pronunciava palavras em voz baixa, quase sussurrando. Agnesa ficou tensa. O cavaleiro percebeu e olhou para cima, fixando-a em seu lugar com os olhos. "Agnesa," ele disse com a voz tranquilizadora de um pai, "ouça-me. Você está sozinha no mundo, mas também nunca está sozinha. Dentro de você está o poder para viver verdadeiramente, de tornar-se uma criadora de sonhos e transformadora dos destinos. Mas você precisa deixar de lado seu invólucro infantil. Ouça as vozes dos animais. Eles a invocam. Responda e encontre a si mesma."

O desespero a atravessava conforme ouvia os cantos da floresta. Ela não queria nenhum deles — o Inferno estava à sua espera se fizesse uma barganha desse tipo! Expulsa para sempre do Paraíso... sozinha, como esteve a vida toda... uma garota indesejada, outra boca para alimentar... ela poderia ser maior... uma criadora, não uma posse... Os chamados a atraíam, mas Agnesa resistia. O que era a solidão comparada à punição eterna! Mas então outras vozes ecoaram através de sua alma; logo Agnesa ouviu.

Com o tempo, ela ouviu suas próprias palavras fluindo em harmonia, cantando, dando boas-vindas. Algo rasgava dentro de

seu coração. Uma dor, como gelo embaixo de pés descalços, queimava através dela. Vieram lágrimas, quente contrairia. Afilha do tecelão deixou seu invólucro. Quando finalmente abriu seus olhos, a manhã havia chegado.

Manfred von Ulm sorriu para ela, seu rosto iluminado com uma alegria santa. Agnesa estava de pé, acima dele, embora não se lembrasse de ter levantado. Enquanto ela abria seus olhos, o cavaleiro falou: "Como aquela que morreu, você será como uma filha para mim. Nenhum mal a acometerá sob meus cuidados. Siga-me até minha casa e cumprirei minha promessa."

"Meu bom senhor cavaleiro," ela respondeu com uma desenvoltura que nunca conhecera antes, "por favor, levante-se. Nenhuma filha deve ficar assim diante de seu pai — e nenhum pai deve ajoelhar-se assim diante de sua filha."

A risada do cavaleiro ecoava como um canhão. Ele se levantou para abraçá-la e suas articulações estalaram como uma fogueira de pinheiros. "Desperta tão rápido," ele meditou, "e já tão perspicaz. Você será minha maior obra — e sua também!"

1: Magus

Sou deus num invólucro mortal

Mas não brilho mais do que eu mesmo!

— Faith and the Muse, "Caesura"



ique diante daquele espelho prateado e admire seu reflexo. Tenha orgulho do que vê, pois você é O Magus e orgulho é seu direito de nascença. Deixe o mercador resmungar, o lorde conspirar e o clérigo curvar-se diante de Deus. Você e eu já provamos o fruto da Arvore do Conhecimento, e estamos destinados a coisas maiores.

De onde viemos? Melhor seria perguntar às estrelas desde quando elas brilham. Nossa espécie sempre existiu; contos do porquê de existirmos são tão numerosos quanto as reluzentes Hostes Celestes e quase tão efêmeros. A verdade, como todos que a buscam sabem, não está em simples fatos, mas no respirar cálido da mitologia. Cada palavra de uma lenda contém mil verdades; o que importa não é a *littera* — a "letra escrita" — mas o *litteratus* — a cultura e o aprendizado. Mas o que são letras se não as portadoras das idéias? E o que somos se não os portadores da Grande Arte?

Quais são nossas tradições? Outra vez, mire as estrelas — elas podem fornecer uma medida exata dos muitos cultos e seitas da feitiçaria. O mundo é vasto, e a imaginação humana é maior que qualquer arquivo. Numa estimativa geral, eu dividiria nossa espécie em mágika, crença e *ciência*. É uma distinção tola — todo magus leva a crença em seu peito — mas servirá. O mágico místico chama-se assim; suas Artes são simplesmente mágikas e ele as comanda com a habilidade e a vontade. O magus crente despreza o nome "feiticeiro"; para ele, a Arte é uma manifestação da vontade de Deus, não da dele. O cientista busca a Iluminação através da observação e do relato; ele constrói pontes de lógica para sustentar os milagres que realiza, mas também desdenha o nome "magus". Dentro dessas distinções, seitas e grupos juntam-se como formigas. Às vezes eles cooperam. Ocasionalmente lutam entre si.

Então o que é a Grande Arte e o que somos nós que a praticamos? Ah, essas são questões com uma abrangência épica. Mas temos pouco tempo, então serei breve. Somos

Aqueles Cujos Olhos se Abriram. Nosso Adormecer se foi, e com ele nossas limitações mortais. A Grande Arte é nosso direito de nascença, cedido por Deus aperfeiçoado através de um trabalho infundável. É a linha da Trama da Criação, e nossas mãos seguram a agulha e guiam o tear. Pode-se levar centenas de anos para aprender a costurar e tecer, mas no momento em que você Desperta, a agulha pica seus dedos. A partir de então, você nunca mais Adormecerá.

As Névoas e o Despertar

O que eu quero dizer com "Adormecer" e "Despertar"? É muito simples: todo homem e toda mulher vagam nas Névoas da Ignorância. Como o nevoeiro que cobre a fronteira entre a Terra e os Outros Mundos, as Névoas da Ignorância encobrem a percepção. Quando você Desperta, essas Névoas se dissipam, como quando alguém em uma busca atravessa o nevoeiro e começa a jornada de uma manhã.

Nossos corpos são invólucros do sentido mais Divino, mas nossas mentes são frágeis. Acertadamente, o Criador proibiu que Adão e Eva se aproximassem da Arvore, sabendo que suas mentes não iriam agüentar o sabor de seus frutos. Com Sua piedade, Deus criou as Névoas da Ignorância para os filhos do Jardim; e eles envolveram as névoas ao redor de seus ombros como um cobertor enquanto fugiam. Com o tempo, as Névoas cobriram seus olhos assim como seus corpos, e eles Adormeceram. E assim permanecem — sim, feitos à imagem de Deus, e ainda de posse do favor Divino — mas caminhando em um nevoeiro.

Nós, magi e mortais, somos um milagre vivo — mas o Adormecer torna os homens cegos para essa consciência. Eles caminham dia após dia como sombras, fazendo medidas à passagem de reis e heróis, curvando-se no altar e no arado até que a Morte venha, varrendo-lhes as esperanças com um golpe de sua foice. Esse tem sido o triste estado do homem desde tempos imemoriais, mas o momento atual o vê cavalgando como um lorde.

Você e eu somos *virtuosos*, homens e mulheres com tamanho gênio, privilégio e percepção que nos sobressaímos em meio ao povo comum. *Nada* está fora do nosso alcance, *nada* fora de nossa visão desde que desejemos e o façamos. Simplesmente, somos os Despertados. Com nossos olhos abertos, vemos mais longe e com mais clareza que os mortais, e empunhamos as linhas da Criação em nossas mãos vacilantes.

Cada magus lembra-se do momento em que a agulha tocou sua pele. Esse golpe lança seus sentidos em tamanho turbilhão que desse dia em diante o céu brilha num tom diferente. Alguns homens enlouquecem com essa picada e enfiam as agulhas em seus olhos. Pessoas que nasceram para a mágika, como os pagãos, os etíopes e estranhos de terras distantes, talvez sejam capazes de manipular as ferramentas com mais confiança que nós, mas o Despertar sempre é perigoso. Os projetos que criamos podem voltar-se contra nós como víboras.

Mesmo assim perseveramos. Com nossos olhos abertos procuramos aqueles que são como nós. Alguns deles nos ensinam; outros caminham ao nosso lado, e outros acenam e vão embora; também há lobos, magi que, por inveja, nos deformam ou destroem. Quando você Desperta, o mundo se transforma; como o vagão ambulante de atores, ele se desdobra num palco e torna-se um mundo confuso de personagens pintados com tonalidades fortes e brilhantes.

Daemon

Um desses vive dentro de você agora mesmo. Refiro-me ao *Daemon*, o gênio interior que leva todo feiticeiro para realizações maiores. Levado por uma Essência que as próprias estrelas determinam, esse Daemon usa uma máscara de ator e assume o papel de um professor. Suas lições não são sutis. Ele pula das sombras como um cão, mordendo-o com provocações; ele irá guiá-lo através de um pesadelo ou pelos degraus de uma escada de cordas; ele irá flertar com você e sussurrar e atormentá-lo até que você perca a cabeça, mas suas lições são sinceras. Ele é um professor, e uma parte de você.

O que define sua máscara? Oras, no que você acredita? Para um cristão, ele é um mensageiro de Deus; para o filósofo, um gênio interior alimentando a fome de sua mente; para o bruxo, é uma deusa ou um homem verde; para o animista, um animal de poder incomum. Cada Daemon adapta-se ao magus que atende. Sua voz parece um evangelho para alguns e subornos infernais para outros, mas suas palavras estão repletas de sabedoria. Ao contrário de um mentor humano, ele nunca irá deixá-lo (por mais que você possa desejar que ele o faça!), e suas lições irão levá-lo numa caçada através de bosques imaginários — as *Florestas da Procura*.

A Procura

Despertar é apenas o começo da jornada de um magus. Para avançar em sua compreensão, cada feiticeiro precisa embarcar em muitas viagens para um Outro Mundo, onde apenas o magus, seu Daemon e diversos horrores sagrados podem ir. Para encontrar seu caminho através das Florestas da Procura, você precisa estar preparado para admitir seus fracassos, enfrentar seus terrores mais profundos e retornar com algum prêmio que marque sua nova percepção. Sem essas Procuras, um magus vê, *mas só vê uma parte*.

Para entrar nesse bosque, você precisa cair num sono profundo. Logo, você está sozinho nas Florestas. O Daemon aparece e, como um cão, leva-o através do bosque, forçando-o a confrontar-se com fantasmas de seu passado, aparições de seus fracassos e encruzilhadas em que todas as trilhas levam à agonia. Esse bosque está repleto de serpentes e corvos, de cavernas de dúvidas e chamas de purificação. Quanto mais fundo você for nas Florestas, mais difícil se torna seu caminho adiante.

A aparência da Procura, como o Daemon que o guia, baseia-se na cultura do magus; você vê o que espera ver. Eu as chamo de "Florestas" só para dar um nome; alguns feiticeiros vagam por desertos infundáveis; outros escalam picos gigantescos ou mergulham no mar.

Pelo que sei, 10 encruzilhadas (às vezes chamadas "estações" ou "câmaras") esperam pelo viajante; cada uma marca um grau de Iluminação. Para alcançar aquele grau, você precisa passar pelo teste na encruzilhada. O Daemon irá julgá-lo, e ele não é um espírito fácil de ser agradado.

A Essência

Pela vontade dos Céus, todo Daemon contem uma *essência* — seu humor, se você me permite. Alguns são rígidos como fortalezas de pedra, outros volúveis como a água, outros queimam como fogueiras, e outros ainda agitam-se como tempestades. Os elementos e estrelas guiam cada natureza das Essências e a Essência, por sua vez, guia você.



Seus nomes e naturezas? É claro:

- **Castellum**, o trabalhador da Terra, Transformador dos Padrões

- **Furo**, a rainha do Fogo, Arauto da Mudança

- **Maré**, Dama das Profundezas da Água e dos Segredos Primordiais

- **Sussurro**, senhor dos Ventos do Espírito Investigador

Cada Essência molda as máscaras de seus Daemons e os move como cavaleiros em um tabuleiro de xadrez. Você pode não sentir a mão dela em seu ombro, mas seus comandos lhe determinam objetivos de um modo que até mesmo os mais sábios mestres espirituais não conseguem imaginar. Você pode desobedecer suas ordens? É claro que sim. Afinal de contas, você é Desperto e possui um livre arbítrio do tipo mais incomun.

Livre Arbítrio, Sorte e Destino

Preciso fazer uma digressão por um momento para falar da maior questão de nossa era: somos criaturas com Livre Arbítrio, prisioneiros da Dama da Sorte ou escravos acorrentados ao Destino predeterminado? Os maiores filósofos, artistas e clérigos discutem essa questão dia e noite: alguns apontam as grandes realizações da humanidade, afirmando que tais coisas não seriam possíveis sem uma mente livre e aberta. Os que propõem os caprichos da Sorte simplesmente encolhem os ombros e indicam a aleatoriedade da existência humana. Que papel a humanidade representa em um relâmpago ou numa jogada de dados? Pela causa da predestinação, alguém simplesmente lê as Revelações ou discerne as profecias que marcam cada era. Certamente, tudo é predeterminado!

O que isso significa para o magus? Considere: se você é um agente da Sorte, o dado compele um determinado destino que está fora de seu controle. Se for predestinado, seu desesperar é um brinquedo para poderes superiores (ou inferiores) — o peão do cavaleiro de seu Daemon. Ah, mas se o Livre Arbítrio governar, você é seu próprio dono. As Artes são expressões de sua individualidade, e cada projeto que você tece com elas é uma nova criação.

Gosto mais da última opção — mas por outro lado não sou Deus, apenas um magus. Suponhamos que você tenha que tomar suas próprias decisões — o que faz, obviamente, parte do charme do Despertar: moldar o Livre Arbítrio, o Destino e a Sorte em um projeto do seu agrado.

A Trilha dos Espinhos

Em Utopia... a religião de todos não é a mesma, mas mesmo assim todas as suas manifestações, embora variadas e múltiplas, por diferentes caminhos como são, tendem para o mesmo fim, a adoração da natureza divina.

— Sir Thomas More, *Utopia*

Esse projeto não é tão livre quanto aparenta ser. Com muita facilidade, as linhas da Criação se enroscam em arbus-tos espinhosos: Poder. Tentação. Ignorância. Medo. Inveja. Eles desmancham os projetos até mesmo dos maiores mágicos, como fazem os espinhos. Nenhum feiticeiro escapa de sua picada; aquele que acredita que sua tecelagem é imune muitas vezes é o próximo a vê-la desmanchar-se em pedaços.

Abriu seus olhos é embarcar em uma Trilha de Espinhos, um caminho tortuoso que leva através das Névoas e das Flo-

restas e ascende a *Montanha da Iluminação*. Em ambos os lados encontram-se os Fossos do *Orgulho*, *Desespero*, *Maldição* e *Loucura* — Cair neles é o mesmo que perder sua alma. No topo, um *Zênite* espera o magus sábio e ágil. De um lado, encoberta por lendas e elevando-se acima das nuvens, além do *Zênite*, a fabulosa *Trilha Dourada* transcende todo poder, desejo e mortalidade, levando ao mais alto de todos os picos: a *Ascensão*.

No decurso de sua vida, todo magus faz uma jornada de quatro partes ao longo dessa Montanha:

- **Consciência**, em que as Névoas se abrem e o magus vê sua nova Trilha desvendada diante dele. Essas são as *Horas da Iluminação*, marcadas tanto pelo Despertar como pelas viagens subseqüentes do feiticeiro através da Floresta da Procura.

- **Instrução**, em que tanto o Daemon como os professores humanos conduzem o iniciado ao longo dos caminhos que já percorreram, ensinando habilidades das quais ele irá precisar para seguir seu rumo. Essas são as *Horas do Aprendizado* — um magus rende-se à vontade de um tutor e aprende suas Artes e modos.

- **Conflito**, quando bestas (tanto externas como internas) perseguem o magus para cima e para baixo em sua Trilha. Essas são as *Horas do Acerto de Contas* — os inimigos e o orgulho cobram seu preço e a loucura gira ao redor da cabeça de um feiticeiro. A maioria dos magi Caem nessa época.

- **Resolução**, quando o magus Cai, alcança o *Zênite* ou escala a Trilha Dourada. Essa é a *Hora da Soberania*, quando um magus não pode ir mais longe; Destruição, quando o Fosso do Inferno abre-se e o Adversário vem para abraçar seu prêmio; ou *Ascensão*, quando os Céus levam o magus para a companhia de Deus. Ao contrário dos outros estágios, a Resolução é única e final.

A fé é essencial para seguir nesse caminho; a visão e a experiência são quase tão vitais quanto. Muitas vezes, um feiticeiro irá correr rumo ao *Zênite*, cortando sua alma em retalhos nos espinhos antes de cair de cabeça no Fosso. Os perigos de um caminho como esse (que discutirei por um momento) arruinam mais do que o próprio magus; um magus descuidado é um perigo para toda a Criação. Simplesmente por essa razão, muitos de seus companheiros irão matá-lo se ele não puder ou não quiser mudar de curso. Se não puderem fazer mais nada, eles irão tentar ensiná-lo sobre o caminho em que viaja, preparando-o para suas curvas e armadilhas.

Cada magus ilumina sua própria Trilha; outros feiticeiros podem aconselhá-lo ou atrapalhá-lo, mas no final ele Ascende ou Cai graças às suas próprias escolhas. Toda seita, seja ela cristã, pagã, maometana, judia ou de qualquer outra crença mais estranha, tem dogmas e filosofias através dos quais um viajante pode encontrar seu caminho. Algumas seitas até mesmo propõem caminhos de maldição e loucura — conhecidos coletivamente como *Trilhas dos Gritos* — que levam direto para os Fossos; esses caminhos humilham propositadamente o magus, extraíndo poder da miséria que ele gera. No final, independentemente do conselho que receba ou dos testes que encontre, cada magus ficará diante da Divindade e prestará contas de seus atos no Livro da Vida. Até mesmo os pagãos e outros de sua laia confirmam isso; eles podem negar a existência de Nosso Pai, mas eles têm seus próprios nomes para a maldição.

Poderes Divinos e Infernais

Nosso mundo é cristão; mesmo assim, há aqueles entre nós que defendem outros deuses. Isso é particularmente verdadeiro entre os magi; alguns recordam os deuses da Grécia ou da Babilônia, ou dançam as orgias para Aquele de Chifres; outros seguem Brigit Brightflame ou saltam com Baco e outros de sua espécie; encontrei viajantes que rezavam para *Wakintanka* ou curvavam suas cabeças para ídolos dourados, ou levantavam suas vozes para espíritos animais, fantasmas ou mesmo exércitos de Satã. Contudo, pode ter certeza de que não existe nenhum magus que não acredite em *nada*. Até mesmo os cientistas sentem a Divindade.

Existem aqueles entre nós que dizem que nossos poderes vêm de Acima e de Abaixo. Muitos entregaram suas almas para algum patrono Divino ou demoníaco e realizam sua vontade na Terra. Pessoalmente, eu diria que somos beneficiários da graça de Deus (e freqüentemente peões do Diabo também), mas seguramos as rédeas de nossos próprias Artes e ações. Mesmo assim, ninguém pode duvidar que a mão dos Outros Mundos exerce um grande peso sobre nós.

Como qualquer magus sabe, os Outros Mundos abrigam incontáveis reinos. Cada um é o lar de animais mágicos e servos espirituais; há reinos elementais, câmaras do Inferno e elísios de todas as descrições possíveis. Muitas vezes, seus habitantes vêm brincar na Terra, seja atendendo ao nosso pedido, ou por vontade própria. As lendas de monstros, demônios e anjos são reais, meu amigo, e somos parte de seus jogos.

Devo dar nome aos deuses? Você tem um dia sobrando? Por questões de brevidade, simplesmente direi isto: a Divindade vive nas mãos de cada mago. Os deuses que ele segue têm menos importância do que o poder sagrado que crepita através de seus atos e falhas. Enquanto os mortais falam um latim que dificilmente entendem, nossas línguas Despertadas falam em palavras de fogo. Mas mesmo nós *acreditamos*.

O Mundo

Para um magus que segue sua crença com uma convicção profunda, essas palavras vivas tornam-se uma única *Palavra* — uma ética que guia todos os seus pensamentos, e muitas vezes se manifesta em suas tecelagens (a "Ressonância", que discutirei logo mais). Um cristão devoto vê tudo à luz das Escrituras, e ele reluz com um brilho divino. Um pagão convicto vê Deuses Antigos entre as árvores e chama animais para ficarem ao seu lado. Um cientista-filosofo analisa o mundo através de tabelas e fórmulas, e projeta grandes máquinas para executar suas ordens. Nenhum pode ser convencido a ver as coisas de qualquer outra maneira, e cada um defenderia sua Palavra até a morte.

Em alguns casos, uma Palavra pode limitar os poderes de um mágico; o cientista não seria mais capaz de voar em uma vassoura do que um pagão de utilizar um canhão. A Palavra de um feiticeiro pode ser forte o bastante para afetar o mundo ao seu redor; manifestações de Fé Verdadeira podem expulsar rivais e Ecos da Palavra podem enfraquecer um magus que viola seus dogmas. Crenças fanáticas criam mágicos fanáticos, e a Palavra de um fanático queima-o como um ferrete.

A *mágika* é como um espelho. Ela reflete o que você é e o que você honra. Somos criaturas de nossa convicção, e a crença é a base das Artes.

11: Mágika

A averiguação da verdade, que é fazer amor com ela ou cortejá-la; o conhecimento da verdade, que é a presença dela; e a crença na verdade, que é o aproveitamento dela — são o bem supremo da natureza humana.

— Francis Bacon

A *mágika* é uma chama que arde dentro de todos os magi. Ela ilumina a noite e excita a alma. Canalizada de modo sábio, ela concede uma grande iluminação; mas por outro lado, alimentada pela ambição, ela cria uma fogueira. Qualquer uma das escolhas confere grandes poderes ao magus.

As Artes vêm de modo tão natural quanto o voar dos pássaros. Mesmo assim, precisamos aprender a usá-las de forma adequada, e há muitas Artes a serem dominadas. Poucos mágicos podem pensar em conhecer todas elas — cada Arte é um campo diferente de estudo com suas próprias regras — mas a maioria dos magi com alguma experiência compreendem pelo menos a superficialidade de seus princípios.

A grosso modo, existem nove Artes essenciais:

- **Conexão**, as Artes das Correspondências
- **Entropia**, as Artes da Mudança, do Destino e da Sorte
- **Espírito**, as Artes dos Outros Mundos
- **Forças**, as Artes Elementais
- **Matéria**, as Artes da Modelação
- **Mente**, as Artes do Comando e da Intuição
- **Primórdio**, as Artes da Quinta Essência Divina
- **Tempo**, as Artes da Profecia e da Ocasião
- **Vida**, as Artes da Fertilidade e da Forma

Cada seita as vê diferentemente, é claro — magi são acima de tudo controversos! — mas, como a maioria das generalizações, ela irá funcionar para propósitos de simplicidade. Cada feiticeiro vê as Artes através de olhos diferentes e trabalha com elas de um modo ligeiramente diferente. No entanto, os princípios permanecem os mesmos, sejam com um curandeiro etíope, um guerreiro caolho ou um sacerdote da Sagrada Igreja Católica. Entre todas as variedades de magi, praticamente qualquer coisa pode ser feita, desde que os princípios sejam compreendidos.

Afinidade

Essa compreensão muitas vezes começa com o Despertar. Quando a agulha fura o dedo de um Adormecido, ele grita. As circunstâncias que causaram o Despertar muitas vezes influenciam esse grito, e a primeira Arte — a *afinidade* — ouve.

A afinidade muitas vezes segue o temperamento — um magus melancólico tem uma maior probabilidade de seguir as Artes sombrias da Mudança do que as Artes dinâmicas das Forças. Conforme o magus cresce, seu temperamento também se aprofunda: nosso amigo melancólico torna-se mais sombrio conforme o tempo passa. Mesmo assim, o Despertar tem uma tendência a mudar os humores de uma pessoa, talvez alterando-a completamente: se nosso amigo lúgubre Despertasse durante um grande romance, seu humor sensual poderia abraçar as Artes da Vida em vez das de Mudança, e seu temperamento torna-se mais alegre do que fora anteriormente.

Na maioria das vezes, um magus favorece sua afinidade ao longo de sua vida. Normalmente, é a primeira Arte que ele



aprende, a que ele emprega com mais facilidade e aquela que orienta seu temperamento. Não há "regras" estritas sobre tais afinidades, exceto o seguinte; Um magus é o que faz, e o que ele faz muitas vezes vem do que ele é. Um homem sombrio lança feitiços sombrios; um sensual tece sensualmente.

Tecelagem, Ferramentas e Vaidade

Agulhas dançam através do tecido da Criação. O tear da mágika tece roupas novas com fibras antigas. A mão de um magus está trabalhando, orientando suas Artes; dos projetos que cria, tomamos o termo tecelagem — uma metáfora para feitiços mágikos.

Qualquer artista precisa de ferramentas; as nossas são tão diversas quanto as estrelas. Alguns magi empregam ervas, cascas de árvores e outras frutas da natureza; milagreiros devotos curvam suas cabeças e suplicam para que a Divindade guie suas mãos e Altos Artífices miram suas máquinas e tabulam suas fórmulas. Os projetos que fazemos e as ferramentas que preferimos vêm de nossas crenças, mas são os instrumentos de nossas Artes que ligam nossos dedos ao tecido. Embora se diga que alguns tecelões são capazes de alterar os padrões com apenas uma palavra ou pensamento, esses artesãos são raros e extremamente habilidosos.

Quando um magus tece um feitiço, ele emprega suas ferramentas e vontade Iluminada para remodelar a Trama. Alguns projetos são simples, tão rápidos e sutis que parecem truques casuais de luzes. Outros são audaciosos, tão vãos e vívidos que a testemunha precisa atribuí-los à mão de Deus ou a algum bruxo excessivamente confiante. Direi a você que, embora projetos vulgares às vezes sejam desejáveis ou necessários, é melhor evitá-los sempre que possível. Embora vivamos numa época de orgulho, meu amigo, nunca vale a pena parecer orgulhoso demais. A vaidade é uma tentação para que o Destino e Deus o destruam.

Consequências

... quando os presentes aumentam, responsabilidades maiores são impostas.

— Isotta Nogarola, "Of the Equal or Unequal Sin of Adam and Eve"

Não agimos sem consequências. Uma ação tão pequena quanto acender uma vela pode retornar de algum modo imprevisto. Tecelagens enormes podem ter repercussões enormes; como o trovão de uma tempestade distante, elas podem levar tempo até nos alcançarem, mas serão ouvidas! A maior lição que um magus precisa aprender é a de como calibrar suas magikas de modo que as consequências não sejam maiores do que ele é capaz de suportar.

Você já ouviu a frase "Em cima da mesma forma que embaixo"! Ela significa o seguinte: todas as coisas estão relacionadas, das menores às maiores. Mover uma é mudar a outra. Isso ilustra o princípio por trás da maioria das ferramentas magikas, mas de forma mais premente também ilustra a Ressonância — a idéia de que nossas Artes são influenciadas por nossas intenções — muitas vezes amplificadas. E se um destino ruim resultar de nossas atividades, não somos inocentes.

As consequências da mágika são duas: a Ressonância e o Castigo...

Ressonância

O primeiro princípio influi no mundo ao seu redor de diversas maneiras pequenas e sutis. Ações e emoções se assemelham a gotas de vinho na água; quanto mais forte a ação, mais forte o vinho. Assim como o vinho altera o gosto da água, suas atividade e temperamento alteram o "gosto" de suas magikas. A Criação, "experimentando" essa "água" responderá de forma correspondente: um magus gentil irá inspirar amor naqueles que encontrar, e pequenos lances de Sorte (um raio de sol, uma refeição particularmente boa) irão segui-lo. Agora observe nosso amigo sombrio: sua melancolia afeta todos ao seu redor; seus feitiços evocam as trevas e coisas alegres tornam-se sisudas.

A Ressonância também marca lugares e objetos. O local de uma grande batalha, o sangue de um tirano, o osso do dedo de um santo — todas essas coisas carregam Ressonância da pessoa ou acontecimento de que se originaram. Eles podem não ser intrinsecamente mágicos, mas qualquer feiteiro é capaz de sentir o gosto desse "vinho". Se um objeto como esse é usado em um feitiço, a Ressonância saíria desse recipiente e iria misturar seu sabor às intenções do feiteiro. Isso pode ser muito útil quando os sabores são compatíveis — como o osso de um santo e um feitiço de cura — mas desastroso quando não o são — como o mesmo osso e um feitiço para lançar uma praga. A Criação cospe essas misturas de sua boca, muitas vezes invocando conseqüências mais profundas...

O Castigo

As magikas são como mel ou veneno. Quando o mágico é virtuoso, sua Arte é doce e coisas boas decorrem dela. Quando um mago orgulhoso mistura veneno no cálice de Deus, o Castigo de Deus estala dos Céus como um chicote. Com um movimento de Sua mão, nosso Senhor recompensa os justos e açoita os culpados.

O chicote deixa marcas. Enquanto a Ressonância dá sabor à água, o Castigo a derrama. Um magus que faça por merecer um Castigo (como todos fazemos em algum momento) continuará a senti-lo por algum tempo. Dependendo das virtudes do mago — ou da falta delas — essas marcas podem ser benéficas ou nocivas. Atos bondosos invocam anjos ou fazem com que a Sorte apareça no caminho do feiteiro; intenções sombrias trazem resultados sombrios — e, com frequência, uma queimadura decorrente das chamas do Inferno.

Mas isso é um favor Divino um tanto volúvel; às vezes ele açoita os justos e recompensa os culpados! Em um mundo conduzido pelo Plano Divino, tais coisas não aconteceriam, mas vivemos nas sombras da imperfeição. Assim como os homens têm defeitos, ocasionalmente o Castigo é injusto. Desse modo, tenha cuidado com o chicote de Deus!

Purificação

Um magus sensato sabe quando desprender-se de seus pecados. Como uma serpente, ele ocasionalmente deixa seu orgulho de lado, desaparece por um tempo e purifica-se. Quando está purificado, ele pode retornar ao mundo com menos medo do Castigo ou da Ressonância.

Toda prática mágica recomenda a purificação da mente, do corpo e da alma. Independente de decorrer das confissões com o padre, das penitências de um xamã ou dos trabalhos de um artesão, todo magus que se preze dá um tempo para clarear a visão. Sem esse relaxamento, seus pecados se amontoam

como pedras. Mais cedo ou mais tarde, o Castigo irá acertá-lo e esmagá-lo com seu peso.

Desse modo, empregue suas Artes com cautela; deixe que a virtude e a sabedoria guiem seus projetos! Nossas agulhas fazem maravilhas, mas suas pontas são afiadas e seus fios incertos. Tenha cuidado para não quebrar a mão no tear da mágika.

III: Maravilhas

SALOMÃO refletiu, *"Se eu pedir ouro, prata ou jóias, o Senhor irá dar-mos; no entanto, vou pedir sabedoria; se isso me for concedido, todas as outras coisas boas estarão incluídas"*.

— *The Greater Key of Solomon, Preface*

Avisos severos, não? Por que, você pode perguntar-se, deveríamos nos ocupar com essas novidades terríveis? Por que simplesmente não largamos as agulhas da Criação, fechamos nossos olhos e voltamos a Adormecer.

Bem... por causa da Iluminação. E do poder. E da sabedoria. Até mesmo da Criação. Digo-lhe o seguinte: sem pessoas como nós, a humanidade estaria fadada a caminhar nas sombras do Paraíso, faminta pelas frutas que comeu mas cujo gosto não consegue sentir. Sem nossa visão, nossas Artes e até mesmo nossa maldade, a Criação seria um palco sem graça, repleto de atores tristes e cobertos por panos de saco.

Também não carecemos de poder. Com as habilidades apropriadas, podemos fazer plantações crescerem, ossos se recuperarem, espíritos aparecerem e máquinas subirem aos céus. Um magus está no meio do caminho entre o homem e Deus, como os anjos, mas mortal. Há criaturas — os povos da noite — que podem ser mais fortes ou mais terríveis, mas somos o topo da humanidade, misturando poder com sentidos iluminados.

A sabedoria não deve ser desprezada; sem ela, o homem seria um brutamontes. Por mais que os magos, sacerdotes e cientistas possam brigar, todos eles são necessários; sem sua visão, disciplina e inovação, seríamos todos mais pobres. E sem a sabedoria, nenhum homem ou mulher poderia ser verdadeiramente chamado de "Desperto".

Outras maravilhas também decorrem do Despertar.

Quintessência e Sorvo

Como qualquer alquimista poderia dizer-lhe, a Quinta Essência cobre toda a Terra, o Ar, o Fogo e a Água: o Espírito, a Quinte *Essence* da qual todas as outras provêm. Essa é a fibra das linhas da Criação, a uva de nosso vinho místico. Nosso mundo é mágika em si; essa Essência, também chamada de Quintessência, é o sangue vital de toda mágika e Criação.

A Quintessência acumula-se ao longo das costuras de nosso mundo, em lugares em que grandes acontecimentos ou tragédias fizeram com que a Trama de enfraquecesse. Ela se acumula em objetos, locais e pessoas que estejam profundamente harmonizados com a mágika. Chamada de *Primórdio*, *Força Odílica*, *Sangue do Dragão* e diversos outros nomes, ela flui como humores por baixo da pele da Terra. Quando você Desperta, a Quintessência o preenche; quanto maior for sua conexão com ela, maior será o brilho que ela terá dentro de você. Em momentos de extrema necessidade, você pode tirar esse fogo de dentro de você e acrescentá-lo às suas tecelagens, tornando os fios mais fortes e permitindo que as agulhas dançam com mais suavidade.

Assim como a água esfria até virar gelo, a Quintessência se congela sob uma forma sólida, chamada Sorvo. Um magus habilidoso pode derreter esse gelo e absorver a Quintessência para dentro de si e empregá-la em alguma grande tecelagem. O Sorvo assume muitas formas maravilhosas — cogumelos feéricos, ossos de demônios, cristais solares... Embora seu brilho místico permaneça escondido dos olhos mortais, o Sorvo tem um resplendor que qualquer homem ou mulher atento é capaz de perceber. É claro que magi com visão mística podem ver essa maravilha em toda sua glória, brilhando como a geada numa manhã de inverno. Infelizmente, esse brilho some com o tempo; se você levar um pouco de Sorvo consigo em uma jornada, use-o rapidamente. Quando removido de sua fonte, o Sorvo se enfraquece, acabando por desfazer-se em pó.

Tanto a Quintessência como o Sorvo carregam Ressonância, um "gosto" determinado pelo acontecimento ou lugar que o forneceu. Como o tempero em um cozido, esse sabor é adequado para certas magikas e estraga outras: hera colhida numa clareira de Baco iria beneficiar um encantamento de sedução, mas provavelmente iria desfazer uma prece de devoção! Se você optar pelo emprego de Quintessência em um feitiço, tenha cuidado com o que usa. A Quintessência é o espírito encarnado, e nenhum Espírito é realmente neutro.

Crays

Como eu disse, nosso mundo é mágico, mesmo depois da Queda do Paraíso. Apesar da separação da Matéria e do Espírito (nosso legado da Queda), o cuidado Divino mantém alguns lugares — Crays — presos entre ambos.

Para alguns mágicos, a Matéria e o Espírito nunca foram separados. Os pagãos e sua laia defendem que cada pedra, folha de grama, pássaro ou criatura está vivo e consciente — simplesmente esquecemos como vê-los assim. Entretanto, alguns lugares são tão vivos e conscientes que até mesmo o mais insensível dos mortais sente seu poder. A pele se arrepia e os cabelos se eriçam conforme você entra num lugar assim. Isso é um Cray — o "Coração" da paisagem mágica.

Cada Cray é uma fonte de Quintessência, um jardim de Sorvo, um local para descansar e um santuário para animais mágicos. Há muito tempo, algum acontecimento importante estremeceu a terra — uma batalha, um romance, um grande feito de mágica — e enfraqueceu a barreira entre a Matéria e o Espírito. Se o Senhor abençoar um desses lugares, ele se torna um local sagrado; se por outro lado o Diabo ou os Deuses Antigos o favorecerem, o Cray assume um aspecto mais sinistro, tornando-se um bosque de terror ou um pântano assombrado.

Como a Quintessência, um Cray carrega a Ressonância dos acontecimentos que o criaram. A Fonte de São Miguel irradia tranquilidade; suas águas são puras e frescas e nenhum homem ou animal pode machucar outro lá. A Lagoa de Sangue, por outro lado, é um mar de horrores; suas águas foram avermelhadas por sacrifícios profanos, e seu mau cheiro incita os piores sentimentos imaginados pelo homem. Estou certo de que você é perfeitamente capaz de ver como as águas da Fonte podem ter um "sabor" diferente daquelas do Lago de Sangue! É melhor que um magus que use qualquer um dos dois fluidos em um encantamento saiba o que está fazendo!

Santuários, Capelas e Reinos

Como qualquer homem, um magus precisa de um lugar para viver e trabalhar. Como ele cria vinhos estranhos, suas

necessidades exigem um *Santuário* ou *Capela* — um abrigo místico onde ele pode estar livre de intrusões e distrações. Cercado por suas ferramentas e livros, o mago torna-se um lorde; talvez ele também tenha servos para ajudá-lo, além de vassalos mágicos.

A diferença entre abrigos é simples: um *Santuário* é uma morada pequena e privativa — uma torre, um bosque, uma oficina — pertencente a um único magus. Uma *Capela* é uma comunidade — um castelo, uma aldeia, um porto — onde vários Despertos trabalham para alcançar um objetivo comum. Embora o nome "Capela" venha das fortalezas Herméticas estabelecidas em eras passadas, todas as seitas têm seus locais de encontro. Nem todo magus tem sorte suficiente para possuir um Santuário.

Esses abrigos muitas vezes são construídos em Crays ou próximos a eles: magos realmente poderosos vão um pouco além e abrem portais para os Reinos dos Outros Mundos, unindo uma moradia terrena a um domínio distante. Como as fabulosas torres do Horizonte ou o refúgio da arruinada Dois-setep demonstram, um mestre das Artes realmente se encontra além do alcance dos homens! No esplendor dos Outros Mundos, os feiticeiros afortunados praticam suas tecelagens com uma segurança razoável. Nenhum mortal pode ultrapassar as muralhas de tais palácios.

Ah, mas eu disse "mortal", não disse. Reinos dos Outros Mundos têm seus riscos — espíritos mal-humorados, criaturas místicas, mágicos rivais e brigas internas. Presos longe da Terra, esses locais também ficam isolados de qualquer ajuda. Quando um dragão ou uma tempestade sobrenatural ameaça uma Capela de Outro Mundo, os magi que ali estão precisam sobreviver com seus próprios meios — ou perecer. Nenhuma ajuda virá.

Independente da forma que assuma, uma fortaleza mágica é uma bênção. Dentro de suas paredes ou jardins, um magus está livre para ser ele mesmo. Em locais mundanos, os Adormecidos invejosos fazem de cada dia um teste; em abrigos místicos, os piores perigos vêm de dentro.

Companheirismo

A mágica é uma vela, que atrai todos os tipos de mariposas estranhas e maravilhosas. Embora muitos desses "visitantes" sejam rivais e invasores, um bom punhado se mostram companhias benéficas — servos mortais, sócios habilidosos, espíritos familiares, até mesmo animais mágicos. Se você vai seguir as Artes, prepare um lugar para seus companheiros. Todo magus precisa de ajuda em algumas ocasiões.

Infelizmente, alguns magos desprezam seus companheiros ou tratam-nos como escravos na guerra de um príncipe. Só lhe digo uma coisa: respeite seus companheiros! Embora não sejam páreo para você em termos de poder ou consciência, os assim chamados "consortes" e "irmãos" podem ser ajudantes habilidosos. O que é ainda mais importante, eles nos tiram da frente do espelho de vez em quando e nos obrigam a caminhar sob o sol; sem tais interrupções, certamente nos perderíamos em meio a nossas reflexões! Primos, soldados, amantes, famílias — não-Despertos ou não, eles valem todos os problemas que possam causar.

Alguns espíritos assumem formas materiais e apresentam-se aos pés do mago. Embora "familiares" como esses possam parecer inferiores, avise qualquer mago para não tratá-los dessa maneira! Um animal espiritual tem percepções que

Grandes Crays e Capelas Europeias

Locais do Conselho

Al-Khadima (Capela Batini, Istambul)
Alexandria (Cray Batini/Hermético, Egito)
Angelino Colligum (Capela do Coro, Sicília)
Athioss (Capela Eutanatoi, Grécia)
Balador (Capela dos Videntes, Outros Mundos)
Floresta Negra/Ruínas de Baerwald (Cray Verbena, Alemanha)
Templo Celestial do Sol (Capela do Coro, Roma)
Doissetep (Capela Hermética, transferida para os Outros Mundos)
Eska (Capela Verbena, submersa no Mar do Norte)
Cavernas de Gediz (Cray dos Videntes, Turquia)
Glastonbury Tor (Cray Verbena, País de Gales)
Casa da Alameda Dourada (Capela Solificati, Praga)
Grace Glen Collegium (Capela Hermética, França)
Horizonte (Reino do Conselho, Outros Mundos)
Jerusalém (Cray Batini/do Coro, Arábia)
Londinium Collegium (Capela Hermética, Inglaterra)
Lough Neagh (Cray Verbena, Irlanda)
Lyonesse (Cray Hermético, submerso na costa da França)
Mistridge (ruínas, França)
Stonehenge (Cray Verbena/Hermético, Inglaterra)
O Labirinto do Touro (Cray Eutanatoi, Creta)
Vale dos Reis (Cray Batini, Egito)
Descanso de Vênus (Cray dos Videntes/Eutanatoi, Grécia)
Castelo de Inverno (Reino Verbena, Outros Mundos)

nenhum homem consegue igualar; em troca de respeito e alguns cuidados, ele irá passá-los a você. Suas exigências podem parecer estranhas — a maioria é — mas atenda-as. Um familiar desapontado irá abandonar seu mestre, muitas vezes nos piores momentos.

Riqueza e Tesouros Mágicos

A riqueza material não substitui o companheirismo, mas um mágico que a deseje pode matar sua sede com facilidade. O ouro flui da mesa de um alquimista; as colheitas crescem ao comando de um bruxo; as oferendas enchem os cofres do sacerdote enquanto o estudioso aconselha príncipes mercadores. Até mesmo um cigano sem terra encontra conforto em suas habilidades; é mais fácil levantar uma bolsa quando seus dedos conhecem as Artes.

Melhores ainda são os tesouros mágicos — espadas encantadas, elixires, grandes Dispositivos e fetiches assombrados por espíritos — citados nas lendas. Como ferramentas da Arte, eles enfeitam nossos ritos; ao contrário dessas ferramentas, eles possuem poderes intrínsecos. Obviamente, esses objetos são muito mais comuns no folclore do que na realidade, mas eles *realmente* existem. Um magus realmente poderoso pode criar ele mesmo tais itens; na verdade, os Altos Artífices o fazem como meio de vida!

Locais Dedaleanos

Alcazar (Capela Gabrielita, Espanha)
Círculo dos Artesãos (Capela Dedaleana, Florença)
Brandenburg Krankenhaus (Capela Cosiana, Alemanha)
Castelo de Stovka (Capela Gabrielita, Boêmia)
Locus Praesidii (Capela Dedaleana, Veneza)
Krak de Leon (Capela Gabrielita, França)
Montsalavat (Capela Gabrielita, Gênova)
Monte Olimpo (Cray dos Artífices, Grécia)
Portus Cruis (Capela dos Mestres/Perseguidores, Portugal)
Castelo de Rowan (Capela Gabrielita, Inglaterra)
Catacumbas de São Pedro (Capela Gabrielita, Roma)
Casa do Dragão Misterioso (Capela Cosiana, Praga)
Thorwald (Capela Gabrielita/dos Artífices, Alemanha)
Torre Alva/Languedoc (Capela Dedaleana, França)
Torre Alva/Yoassmy (Capela Dedaleana, França)

Outros Locais

Lago de Sangue (Cray Infernalista, Polônia)
Chateau de Rais (Capela Infernalista, França)
Kupala Alka (Capela Infernalista, Lituânia)
Universidade de Oxford (Capelas opostas, Inglaterra)
Fonte de São Miguel (Cray "aberto", Nápoles)
Vaticano (Capelas opostas, Roma)
Veneza (Capelas opostas, Veneza)

Essas são as recompensas do Despertar, as maravilhas da Arte. Na Trilha de um magus ganancioso, elas podem tornar-se espinhos; um mágico sábio, por outro lado, pode considerar tais benefícios como prêmios de seu ofício. A mágica não é uma profissão tão fácil; não há pecado numa recompensa de vez em quando.

Conclusão

O que ainda precisa ser feito deve ser feito por você... Deus não fará tudo sozinho.

— Nicolau Maquiavel, "O Príncipe"

Nossa Igreja fez com que temêssemos a consciência e nos afogássemos em uma poça de terror. Os assustados vêm ao Inferno em cada vela tremeluzente e apagam essas velas — velas como nós — com o sopro gelado do exorcismo. Nós, Despertos, sabemos a verdade; a mágica é um direito de nascença, não um pecado. Mesmo assim, ela pode queimar com a intensidade de uma chama alquímica e seu calor pode escurecer todas as nossas almas.

Por isso, valorize o seu reflexo. O espelho o distingue como um magus. Tenha orgulho, mas não orgulho *demais*; seja imaginativo com suas Artes, mas lembre-se das conseqüências. Agora seus olhos estão abertos. As Névoas se descortinam. Cuidado com os Espinhos e mantenha-se fiel a sua Trilha.





apítulo 11:

O Mundo Mortal

Se você procura meu monumento, olhe ao seu redor.
— Epitáfio de Michelangelo Buonarrotti

A Torre

O solar de caça de um cavaleiro, quartos só para ela, roupas aceitáveis, pão quente, vinho envelhecido — tudo isso foi prometido e providenciado por von Ulm. Agnesa aconchegou-se em seu manto quente, tecido com o melhor dos linhos, e ouviu as palavras de seu mentor enquanto brasas brilhavam na lareira do salão.

"Bom dia", ele disse, "ouvi suas canções enquanto você ia até o mercado e soube que você tinha o talento para tornar-se uma grande artífice da vontade. Poderes antigos ecoam em sua alma, minha querida, uma melodia extremamente preciosa. Como seu professor, é meu dever nutrir e sustentar essa canção até que você esteja totalmente crescida e pronta para seguir seu próprio caminho."

"Mas e quanto à Igreja Sagrada!" Agnesa replicou, duvidosa. "Ainda creio em minha fé."

Von Ulm sorriu como um pai. "E por que não deveria! Criança, eu não lhe pediria para que renunciasse à sua fé. Muitas são as Trilhas Douradas; como podem todas elas estar certas ou erradas! Cada pessoa precisa encontrar seu próprio caminho, sua própria estrada para seguir. Então, como posso dizer que suas crenças são menos sagradas que as minhas!"

O cavaleiro levantou o olhar conforme um jovem entrava. Como von Ulm, ele era alto e belo, mas seus olhos eram duros como obsidiana, e seus cabelos lembravam as asas de um corvo. "Ah, Bartolomeo," disse von Ulm, levantando-se. "Você precisa conhecer Agnesa, minha mais nova pupila. Agnesa, apresento-lhe meu filho adotivo e herdeiro, Bartolomeo Cavalcanti, da cidade de Pádua."

A garota fez uma reverência. O jovem italiano beijou a mão de Agnesa, arrepiando sua pele. "Bem-vinda, Agnesa," ele sussurrou. "Ficarei encantando em ter uma jovem tão adorável na casa de meu pai." Seus olhos gelados a examinavam. "Talvez eu possa ensinar-lhe a língua latina, para que possa compartilhar meu prazer em relação às grandes obras de Brunswick que descobri recentemente."

Agnesa sorriu docemente. Arrepios passavam pelo seu coração. Ela tentou ignorá-los, mas fracassou. As mãos cálidas de Bartolomeo encerravam a promessa do inverno. Ele apertou seus dedos mais uma vez antes de soltá-los. As provas haviam começado.

Fogo e Crepúsculo

De acordo com a medida cristã dos anos, é 1450. As sombras atravessam a Europa como árvores temíveis e retorcidas pairando sobre um jardim: a sombra do passado, a sombra dos turcos e a sombra do além.

A sombra do passado é a Peste. Há menos de um século, ela assolou a Ásia. Após alguns anos terríveis, um terço do povo europeu estava morto. As florestas cresceram onde aldeias haviam prosperado. Os campos não eram cultivados por falta de braços. Aqueles que podem vender seu trabalho ganham um preço melhor (ou até mesmo sua liberdade) em troca. Com menos bocas para alimentar, os campos fornecem o bastante para todos. Mas mesmo os que estão numa situação próspera precisam conviver com as histórias da marcha da Morte, de padres abandonando seguidores acometidos, de pais deserdando crianças moribundas.

Nas fronteiras das terras de Deus estão os turcos otomanos. Com o melhor exército do mundo, eles já devastaram a maior parte da Europa Oriental. Eles só precisam estender os braços e Constantinopla, a antiga sede do cristianismo oriental, será deles. Irão eles parar por ali? No coração da Ibéria (Espanha), infiéis mouros ainda reivindicam sua parte. Poderão os exércitos de Aragão e Castela expulsá-los? Caso não consigam, o que o futuro reserva para a Igreja ibérica?

A própria Igreja se enfraquece nas mãos de sacerdotes gananciosos e incrédulos. Para cada homem ou mulher fiel ao Senhor, outro abusa de seu cargo, enchendo seus cofres com as doações do povo. Dizimos — contribuições compulsórias — tornam-se mais onerosos a cada ano, e os assim chamados "indultadores" vendem a salvação do Purgatório. Histórias de excessos papais, de orgias em Roma e de altares repletos de ouro chegam aos ouvidos do povo. Quem poderia duvidar que um homem perderia sua fé?

Além do mundo material, o Inferno e o Diabo aguardam os pecadores. Às vezes eles não esperam, alcançando-os no mundo dos vivos. Bruxas, fantasmas, espíritos malignos e outras ameaças oferecem as tentações da perdição aos fracos. A Igreja pode expulsá-los (por um preço), ou assim afirmam os padres, mas mesmo assim as Missas Negras prosperam e os vampiros se regalam. A noite arrepia, mesmo nas terras mais quentes.

Mesmo assim, as pessoas muitas vezes estão ocupadas demais para pensar nessas sombras. Quando os últimos feijões e nabos precisam ser o suficiente até a colheita, quando se leva dois dias numa estrada enlameada para chegar ao mercado da cidade, quando um inverno rigoroso ou um verão seco mata metade dos bebês de uma aldeia — quando o mundo é assim, uma pessoa tem pouco tempo para sentar e lamentar-se.

As sombras também não estão em todo lugar. É direito intrínseco de todos aproveitar um casamento feliz, crianças que crescem em tamanho e sabedoria, um trabalho bem vendido a um preço justo, preces oferecidas a Deus com humildade e sinceridade. Chamas reluzentes também afastam as sombras. Tira-se a poeira de filosofias antigas e novas idéias tomam forma. O comércio, as invenções e as artes — tudo isso floresce, especialmente nos prósperos estados toscanos (norte

da Itália). Arquitetos, escultores e pintores empregam modelos clássicos e teoremas matemáticos; banqueiros internacionais emprestam dinheiro quando este é necessário; guerreiros têm embarcações novas, canhões novos e belas armaduras novas para defender tanto as causas justas como as injustas. A França e a Inglaterra terminam uma guerra que durou um século. Um estudioso italiano monta bibliotecas no Vaticano. Longe dali, um artesão alemão chamado Johannes Gutenberg aperfeiçoa os tipos móveis e uma máquina para usá-los. Em menos de 50 anos, livros impressos estarão em todo lugar.

Raios de sol em meio às sombras. Vastidões de sombras em meio à luz do sol. Mais tarde, os homens chamarão isso de "o Renascer" — o Renascimento. Por ora, iremos simplesmente chamá-lo de lar. Olhemos o espelho do passado e do futuro. Contemplemos além da visão mortal e vejamos o mundo como ele é, como ele foi, como ele será...

Observação Histórica

A Cruzada dos Feiticeiros ocorre ao longo de um período de cem anos, desde o início do século XV até o início do século XVI. Onde e quando você estabelece sua crônica depende do que seu grupo deseja fazer. Você poderia escolher a época da fundação do Conselho, interpretando a época tumultuada de Joana D'Arc, da Marcha de Wyndgarde e da Década da Caça — um período em que a Idade Média ainda influenciava a terra. Ou você poderia aventurar-se entre meados e final do século XV, quando o Conselho e o Alto Renascimento já estavam estabelecidos. Uma história no final do Renascimento poderia começar após a invasão da Itália pela França, a Reconquista da Espanha ou as viagens para o Novo Mundo; uma crônica ainda mais posterior poderia traçar os primórdios da Reforma Protestante, a conquista das Américas e o começo da era da capa e espada.

Naturalmente, o período que você escolher afetará os acontecimentos que estariam ocorrendo: uma crônica inicial iria se concentrar nas batalhas terríveis do período da Convocação, enquanto uma mais tardia poderia ver o declínio do Conselho e traçar a guerra Dedaleana contra Tezghul, ou a guerra dos Sete Trovões contra todos. O local também importa: uma história ambientada na Inglaterra no início do século XV será muito mais medieval do que uma ambientada em Florença no mesmo período. O Renascer se espalha lentamente; muitas áreas, especialmente as rurais, nunca vêem a glória do Renascimento toscano. Suas mudanças surgem à sua frente aproximadamente cem anos mais tarde. Mesmo assim, não importa onde ou quando você ambientar sua crônica, o mundo está mudando — mais rápido do que qualquer um gostaria de admitir.

Imago Mundi: Uma Visão do Mundo

Virá uma era após muitos anos em que o Oceano perderá a corrente das coisas e uma grande terra será revelada; quando Tethys revelar mundos novos e Thule não for mais inquestionável.

— Sêneca, *Medea*

Em 1453, os turcos finalmente tomaram a Constantinopla, terminando o reino de Bizâncio. Com a queda de Constantinopla, o portão da frente da Europa se fechou. Ao longo do próximo século, os europeus encontram novas janelas, abrem sua porta dos fundos no Atlântico e quebram suas barreiras de geografia e superstição numa tentativa enorme de levar o cristianismo além-mar — e tesouros estrangeiros para casa. De um afloramento cristão em perigo na Ásia mulçumana, navegantes, mercadores e conquistadores transformam a Europa na civilização mais rica, vibrante, expansiva e perigosa da Terra. Logo, os nobres ingleses visitam as cortes da Pérsia e Moscú; canhões portugueses explodem das costas do Japão ao Brasil; sacerdotes espanhóis queimam hereges no México e em Mindanao; banqueiros holandeses negociam escravos na África e esmeraldas na Venezuela. De repente, os europeus estão em todo lugar. Para a maioria das outras pessoas, isso não é uma boa notícia. Até mesmo para alguns europeus, a transição das águas paradas medievais para as correntes turbulentas perturbam a velha ordem, com resultados algumas vezes devastadores.

O caminho para o futuro atravessa o passado — e através das cidades-estado italianas. Ao reviver o estudo do aprendizado grego e romano, os visionários toscanos avançaram o conhecimento e as artes além de qualquer coisa vista nos últimos mil anos. Mas nenhum grupo de estudiosos ou biblioteca de manuscritos poderia dar ao mundo o Novo Aprendizado sem a riqueza italiana. Os primeiros banqueiros do cristianismo são italianos; agora mercadores, príncipes e papas financiam as obras de arte e ciência que impulsionam esta era. Sem o patrocínio dos Medici, dos Borgia e de outros contemporâneos, os virtuosos trabalhariam na obscuridade... isso se trabalhassem.

A Itália mistura a luz do sol e as sombras, o governo sábio e o despotismo sangrento como nenhuma outra terra. Assim, deixemos o espelho começar nossa jornada no coração da Itália...

Toscana e Itália

Ali os cheiros são fortes — fumaça de uma fogueira, azeitonas maduras, suor, montes de estérco, carne assada. Ao redor do campo, soldados preparam suas armas. Um luxo dessa era, os canhões não são mais um mistério; embora seja perigoso utilizá-las, as armas mostram valer a pena para um exército com canhoneiros habilidosos. Um canhoneiro como esses examina uma bombarda de ferro. Por baixo de sua barba, um machucado negro indica o lugar onde uma arma explodiu uma



vez, cravando pólvora em sua pele. Mesmo assim, ele tem sorte de estar vivo. Outros não têm tanta sorte.

A grande bombarda viaja em duas partes, cada uma em seu próprio vagão resistente. Os armeiros irão carregar a culatra com pólvora e munição, parafusar a boca da arma e atirar uma pedra do tamanho de um pequeno barril de vinho contra a muralha de um castelo próximo. Quando a arma se esfria, os armeiros irão desparafusar a boca, limpar as duas peças e recarregar. Colina abaixo, operários trabalham seminus. Alguns cavam um fosso para a bombarda; outros transformam em vigas troncos cortados de oliveiras. Elas formarão a estrutura que manterá a bombarda no lugar no fosso.

Um homem está deitado ao lado do toco de uma oliveira, sua cabeça ensanguentada. A oliveira era dele, e ele ousou reclamar. No entanto, ele irá viver, e deveria agradecer aos santos por Milão não querer uma guerra com Florença; de outro modo, o fazendeiro estaria morto, e sua aldeia estaria em chamas. Conforme o sol se arrasta rumo ao horizonte, os escavadores e carpinteiros acendem tochas e continuam seu trabalho. O brilho tremeluzente revela a família do fazendeiro, vindo para carregá-lo embora. As trevas encerram um dia bem aproveitado. O armeiro-chefe sabe que a bombarda irá disparar de manhã...

Roma foi o centro da Europa, na antiguidade e no período medieval. Mesmo nessa nova era, o centro da Europa não se deslocou muito; conforme o Renascer começa, os mercadores, príncipes e artesãos de Florença dão o exemplo para o resto do cristianismo. Antigamente, a Igreja controlava os reinos através de ameaças sagradas e intrigas; embora isso ainda seja verdadeiro nesta era, o papado não mais faz e desfaz reis. Em vez disso, os doges, duques e ditadores dos estados italianos dividem o Vaticano entre si. Sem um único rei para uni-los, esses lordes travam pequenas guerras uns contra os outros — às vezes com palavras venenosas e favores mortais, outras vezes com canhões, mercenários e "golpes de sorte."

O verdadeiro poder econômico em meados do século XV concentra-se em Veneza, Milão e Florença. Veneza (e numa proporção menor Gênova e Pisa) construiu sua prosperidade graças à localização privilegiada no extremo europeu das rotas comerciais que iam e vinham do Oriente. Mercadores venezianos e genoveses detêm posições privilegiadas nos portos muçulmanos da Síria, do Egito e do Mar Negro; Veneza até mesmo governa um império marítimo que se estende até Creta e controla o Adriático. As galeras venezianas e genovesas trazem especiarias, ouro e seda do Levante e seguem através do familiar Mediterrâneo. Esses luxos são vendidos na França, na Espanha e na Alemanha por um preço considerável, alimentando a arte transcendente e as políticas mercenárias da Itália.

As riquezas desse comércio e da indústria de construção de embarcações (os estaleiros venezianos produzem uma galera totalmente preparada em menos de três dias) elevam a população de Veneza para 200 mil almas, tornando-a a maior cidade da Europa. Os competidores de Veneza — Milão e Florença, e num grau menor Gênova e Nápoles — são apenas um pouco menores. Florença e Milão dominam a indústria têxtil — um comércio extremamente importante numa era em que tecidos de lã são o único produto de exportação confiável da

Europa. Os banqueiros Medici de Florença colhem os lucros do comércio europeu e controlam os melhores depósitos de alume da Itália, essencial para curtir e tingir tecidos. As cidades italianas também imitam e adotam técnicas estrangeiras com competência: o Egito, que exportou o papel para a Europa no século XI, agora o importa da Itália. Lucca (próxima a Florença) desenvolveu sua própria indústria de seda, e navegadores pisanos aperfeiçoaram a bússola. Os mercadores italianos até mesmo importaram seus números. Os algarismos árabicos substituíram os romanos nos livros italianos de contabilidade no século XIII. A prática continua com algarismos árabicos (e com registros de entrada dupla, introduzidos por Fibonacci aproximadamente na mesma época) tornam os italianos "escriturários naturais." Suas habilidades administrativas são outro produto valorizado de exportação italiana. Os estudiosos, contadores e engenheiros italianos detêm cargos importantes na chancelaria de toda corte européia.

Nápoles, a outra grande cidade italiana, compartilha os dias quentes e ensolarados e as noites inacreditavelmente escuras de suas irmãs, mas não sua independência política ou prosperidade industrial. O trono napolitano tornara-se alvo de disputas entre Aragão e a França há 200 anos; presa entre pretendentes, títeres e príncipes em guerra, Nápoles fica à margem do Renascer de seus estados irmãos — próspera mas inquieta, ela ecoa com gritos em meio à noite.

Ibéria (Espanha e Portugal)

Aragão é muito parecido com a Itália, um reino mediterrâneo montanhoso com dias brilhantes e uma prosperidade urbana. O vizinho ocidental de Aragão, Castela, fica no centro de um planalto, sustentando fazendeiros orgulhosos e pastores paroquiais. Os portos de Castela, Sevilha e Bilbao, dão acesso ao tempestuoso Atlântico em vez do calmo Mediterrâneo. Quando Aragão e Castela unem-se em 1469, o resultante Reino da Espanha busca seu destino em ambas as direções. Quando os mouros finalmente são expulsos de Granada em 1492, o Reino da Espanha está pronto para assumir seu lugar à mesa das grandes nações. Até esse momento, os grandes castelos e sinagogas abrigam infiéis cujas realizações desapontam seus vizinhos ao norte.

Portugal, o vizinho menor da Espanha, só tem uma direção a seguir: rumo ao mar. Em 1450, navegadores portugueses contornaram o Cabo Verde, a ponta mais ocidental da África. Embora seus capitães nunca encontrem o "Reino Cristão do Presbítero João" que procuram na África, eles expandem o conhecimento europeu sobre a costa africana (o interior permanecerá sendo um mistério por mais quatro séculos) e juntam ouro e escravos ao longo do caminho. No final do século, Portugal e Espanha chegarão ao ponto de dividir o mundo entre eles no Tratado de Tordesilhas, intermediado pelo papa dos espanhóis Borgia, Alexandre VI; mesmo assim, a minúscula população de Portugal (um milhão e meio de pessoas) não é suficiente para governar metade do mundo, muito menos para enfrentar as maiores potências européias.

Intriga

Conforme príncipes, banqueiros e clérigos fazem manobras para obter o poder, suas ações assumem um tom decididamente não-cristão. Fofocas, favores, humilhação pública, roubos, excomunhão e assassinato tornam-se ferramentas comuns do jogo. Muitas igrejas e mansões têm calabouços secretos, onde pessoas desafortunadas o bastante para envolverem-se em uma trama qualquer passam o resto de seus dias. Qualquer homem (ou mulher) abastado mantém um torturador a mão.

As recompensas por formar — e manter — as alianças corretas são grandes: riqueza, status social, posições de influência e favores sexuais (ou mesmo magikas) são vantagens comuns por bons serviços. Na maioria das vezes, esses serviços são razoavelmente simples: espionar rivais, fazer com que segredos vazem para ouvidos à escuta, seduzir e desgraçar pessoas honradas ou distrair um rival enquanto o conspirador age. Entretanto, favores maiores — trabalho, roubo, assassinato ou serviços militares — ocasionalmente vêm com o território, e um "amigo favorecido" logo pode ver-se obrigado a realizar tarefas que nunca imaginou. A maioria dos conspiradores depende de um sistema de dívidas e recompensas para manter seus "amigos" leais; uma tarefa pequena gera uma grande recompensa, que é usada como uma dívida da próxima vez que o patrono precisar de algo. É fácil — *muito fácil* — ser seduzido por uma série complexa de alianças, dívidas e lealdades, especialmente se você é ambicioso, pobre, desesperado ou todas as três coisas.

A intriga pode ser extremamente lucrativa; ela também pode dar reviravoltas muito rapidamente. Um patrono pode trair seus agentes (ou vice-versa) se parecer sensato fazê-lo; a maioria dos conspiradores usa seus aliados como elementos de barganha e comercializa-os para outros conspiradores quando a ocasião justifica a medida. Até mesmo um patrono ou aliado leal pode trair essa confiança sob tortura, e *qualquer* um pode simplesmente ser morto. Uma reviravolta da sorte pode deixar um conspirador ou seus aliados em apuros; com isso, um rival pode muito bem oferecer outra aliança — uma "oferta que você não pode recusar."

A política italiana é repleta de intrigas; Florença e Veneza tornam-se a nova Bizâncio. Entretanto, ao longo do continente espões, bajuladores, diplomatas e promotores utilizam-se de suas profissões em todas as cortes, capelas e tavernas. Nenhum homem ou mulher notável mantém seu poder ou riqueza sem envolver-se com intrigas; quando a mágika entra em cena, as barganhas ficam mais doces — e perigosas. Afinal de contas, bruxaria leva à pena de morte em qualquer lugar da Europa. Qualquer feiticeiro que mergulha suas mãos em intriga corre o risco de ser exposto e condenado.

Norte da Europa

Agora olhe em direção ao norte, para a cabana coberta de neve de um camponês inglês. Considerando esse tipo de moradia, essa choupana é melhor do que muitas, construída com troncos bem cortados e selada com cal. Por baixo da neve, palha nova mantém o pior do frio do lado de fora. Uma parede fornece abrigo para os animais e uma lareira proporciona um pouco de calor e luz. Por mais penoso que o inverno seja, a família no seu interior tem outros problemas para resolver: um bailio veio para reivindicar a melhor vaca do fazendeiro como pagamento por uma dívida. Na entrada, homens armados esperam; de um lado, uma mulher com os lábios comprimidos segura uma criança magra demais para sobreviver ao inverno. Sem a vaca, a família está condenada. O fazendeiro tenta negociar com o bailio, mas o homem mais gordo sorri. A esposa não é tão feia, e suas galinhas parecem gordas o bastante para uma refeição de inverno. Uma barganha será feita, mas o preço será pago com lágrimas.

Mais ao leste, um nobre moscovita realiza uma reunião. A mesma neve cai do lado de fora de seus salões, mas o povo aqui está acostumado a invernos rigorosos. Cães enormes de pelo macio observam as mesas, mas há poucas sobras esta noite. O lobo do inverno é um animal mais forte que eles, e sua mordida levará milhares de vidas antes que a primavera retorne...

É quase impossível falar sobre qualquer uma dessas terras sem falar sobre as outras. Por um século ou mais elas estiveram interligadas como uma ninhada de cobras, no comércio, na guerra e na intriga.

A França, com seus 15 milhões de súditos, tem a vantagem populacional. Rica em vinho, carvão, sal e grãos, também possui um clima ameno que a torna a cesta de pão natural da Europa. Paris, lar de uma população de 100 mil, é o centro do aprendizado e da vida intelectual, e a França controla as rotas comerciais do vale do Ródano, entre o rico norte da Itália e o Flandres, apenas ligeiramente menos rico. Como a Espanha, a França combina o acesso natural ao Mediterrâneo com uma costa que dá acesso ao tempestuoso Atlântico. Ao contrário da Espanha, a França tem fronteiras flexíveis; o conjunto de ducados, bispados e cidades livres medievais que formam o Sacro Império Romano são alvos tentadores para as expansões francesas ao leste e ao norte, em direção ao Reno.

No mapa, o "Sacro Império Romano da Nação Alemã" parece impressionante. Sua população equívale à da França e ele se estende das minas de prata da Boêmia até as cidades manufatureiras do Flandres, e dos rochedos íngremes dos Alpes até as costas geladas do Mar Báltico. Contudo, na realidade o Império é um conjunto periclitante composto em sua maior parte por pequenos estados com mentalidades independentes. O Imperador precisa ser eleito pelos nobres regionais; ele tem menos poder que o duque da Saxônia ou o arcebispo de Colônia, seus vassalos nominais.

Os súditos do Império raramente chamam-se "alemães"; eles se referem a si mesmos como súditos de seus senhores locais ou como homens livres de suas cidades natais. Com a vinda da Reforma Protestante em 1517, o tumulto religioso fragmenta ainda mais a unidade nominal do Império, tornando as noites alemãs vermelhas com o fogo e o sangue.



Todos os estados importantes do Império situam-se nas suas bordas: a Liga Hanseática de cidades mercantes tem como centro Lübeck, ao norte; as cidades-estado de Flandres e as Terras Baixas têm como centro a Antuérpia ("a Veneza do Norte") no noroeste; a guerreira confederação suíça encontra-se no sul; Habsburgo, rica em ferro e prata, coração da Áustria, localiza-se no sudeste, e o potencialmente rico, mas normalmente desorganizado Reino da Boêmia está no leste. Brandenburgo é uma província atrasada; Berlim continuará sendo ignorada em meio às chuvas geladas por dois séculos antes que seus mestres Hohenzollern tenham importância para a Europa.

Ainda mais ao leste, as florestas se estendem até ao infinito. No solo arenoso, de períodos curtos de cultivo do leste da Europa, a maioria das pessoas simplesmente cultiva centeio e espera por uma geada tardia. Os nobres conservam gananciosamente para si o pouco de riqueza e poder que existe. Os reis da Polônia e Hungria governam com a tolerância de seus barões; ambos os domínios estendem-se por áreas enormes, mas vazias, de estepes e florestas nebulosas. Os dois governantes também lutam contra estrangeiros nas fronteiras. Os lituanos aceitaram o cristianismo e a Polônia em 1386 e, juntos, Polônia e Lituânia chegaram a expulsar os Cavaleiros Teutônicos da Espada, que conquistaram os charcos livonianos dos prussianos pagãos no século XIII. Os reis da Hungria não tinham tais recursos, e foram forçados a aceitar a dominação austríaca após a invasão turca de 1526.

Por um momento breve e sangrento os pagãos revidaram. Nas regiões selvagens da Lituânia, um senhor feudal faz pactos com deuses antigos para livrar suas terras dos cristãos, então junta uma horda para alimentar esses deuses com sangue. Durante décadas, a horda atravessa as terras eslavas; no entanto, próximo à metade do século, Tezghul, o filho do senhor feudal, lidera um exército demoníaco de loucos e povos noturnos para longe do Mar Báltico e em direção da própria Alemanha. Durante vários anos, a horda enfrenta turcos e alemães, até que o exército teutônico acabe para sempre com a aventura de Tezghul.

Três potências do flanco setentrional irão deixar sua marca nos séculos futuros: a Suécia luta para escapar da coroa de uma recentemente enérgica Dinamarca. Em 1523, o ferro e a madeira sueca começam a assegurar essa recém-obtida independência. Com o tempo, ela irá defender a causa protestante e estabelecerá uma reputação por refinamento e força militar; entretanto, agora ela simplesmente descansa no frio e constrói a base para o amanhã.

Em Moscúvia (Rússia), o grão-duque Ivan III se casa com uma princesa bizantina em 1472 e planeja a retirada de seu reino gelado do domínio decadente dos clãs mongóis da Horda Dourada. Com o auxílio de arquitetos venezianos e armeiros holandeses, Ivan embeleza Moscou e expande a Moscúvia. Seu neto Ivan IV dará a si mesmo o título de Czar, ou "César", de Todas as Rússias em 1547; a história dará a Ivan IV o título de "Terrível" por suas crueldades. As Cortes do Lobo são algo sombrio e exótico para a maioria dos europeus; frios e

remotos como os boiados das lendas, essas terras e seu povo continuam sendo mistérios temíveis.

A Inglaterra foi derrotada na Guerra dos Cem Anos; sua expulsão da França é sua expulsão das questões européias. Uma guerra civil de 30 anos — a Guerra das Rosas —, uma revolta religiosa e dificuldades perenes com a Escócia e a Irlanda intervem para distrair primeiramente os monarcas York, depois os Tudor. Embora Londres seja uma das grandes cidades da Europa, com 80 mil pessoas, e as roupas de lã inglesas continuem sendo um produto rentável de exportação, um século irá se passar antes que Elisabete I garanta o lugar da Inglaterra entre as grandes potências da Europa.

Mesmo assim, os navegadores ingleses garantem um lugar prematuro da Inglaterra na grande expansão do horizonte europeu. John Cabot descobre a Terra Nova em 1497, abrindo os pesqueiros de Grand Bank para marinheiros da Escócia às Canárias. Richard Chancellor dobra a extremidade da Noruega em 1533, buscando a Passagem Nordeste para o rico comércio de peles nas regiões misteriosas e congeladas da Rússia. Mesmo o familiar Oceano Índico apresenta novas surpresas, à medida que os portugueses e espanhóis mapeiam milhares de ilhas de especiarias que se estendem a leste de Java.

No entanto, a maior surpresa dessa era é algo que seu descobridor não consegue compreender: o continente que Cristóvão Colombo encontra por acaso em 1492.

“Aqui Há Monstros”

Ao longo da Rota da Seda, um grupo de viajantes chineses agüentam o frio. Dez homens, três mulheres — uma combinação incomum para uma jornada como essa! — persuadem seus cavalos através da neve que bate em seus joelhos. Enrolados em couro seco e roupas coloridas, esses emissários se destacam no solo branco. Um canta, outro goza de seu companheiro e dois dão um beijo às escondidas quando ninguém está olhando. Apesar do frio penoso, os viajantes estão exaltados; o caminho leva-os para uma Grande Convocação numa terra misteriosa. Quem resistiria a uma aventura como essa?

Bem a oeste dali, um navegante agarra-se a um mastro enregelado. Ao redor dele, o mar se agita com ondas geladas, rugindo como os leões na lenda de Daniel. Esse homem também é protegido pelo Senhor? Ele gostaria de acreditar que sim, mas com um capitão louco, poucas razões e apenas madeira fria e mares infundáveis ao seu redor, esse marinheiro deseja estar de volta a Castela...

O italiano, Colombo, navega pela Espanha após ter sido rejeitado por Portugal. Ele morre acreditando ter encontrado a Índia. Viajando no seu rastro, outros exploradores percebem que o mundo é maior do que qualquer um acreditava anteriormente. Mais tarde, as terras encontradas por Vesúcio, Cabral e Corte-Real se estendem por mais de 5 mil quilômetros e mostram que a San Salvador de Colombo era apenas um aflorar de um Novo Mundo. A jornada de Magalhães ao redor da Terra em 1519 expande o mundo outra vez: ele viaja da Terra dei Fuego até Guam sem ver terra e descobre em primeira mão o quão vasto o Pacífico realmente é.

Em terra firme existe menos a ser descoberto. Viajantes conheciam há muito tempo a geografia geral da Ásia interior.

Marco Polo era apenas o mais conhecido de centenas, se não de milhares, de mercadores e missionários que viajaram através de desertos e descobriram as passagens pelas montanhas que formam a “Rota da Seda” do Ocidente para o Oriente. Um cristão chinês chamado de Rabban Sauma até mesmo faz a menos rentável viagem contrária, numa missão diplomática de Kublai Khan até Carlos de Nápoles. O estudioso marroquino Ibn Batuta cobriu toda a área que eles cobriram e conseguiu realizar viagens adicionais para Zanzibar, Sumatra e Timbuktu entre 1325 e 1349. Embora reinos montanhosos isolados e vales desertos permaneçam obscuros, qualquer pessoa educada, de Londres a Loyang, conhece a litania de terras antigas entre eles. Os turcos se encontram na extremidade oeste da Rota da Seda e conquistam a cidade sagrada de Jerusalém, além do Egito, em 1517. Dos montes Cárpatos da Transilvânia até as planícies enlameadas do Golfo da Pérsia, 25 milhões de pessoas vivem sob o governo otomano. A próxima parada a oeste na Rota da Seda é o Reino da Pérsia, uma terra de platôs montanhosos e elevados, além de criadores austeros de gado. Cidades persas como Tabriz ou Isfahan já são famosas por seus carpetes suntuosos — e magi assustadores.

Após a Pérsia, a Rota se divide. O lado sul cruza os desertos de Khorassan e do Afeganistão até a Índia, onde 100 milhões de pessoas vivem numa revolta atordoante de estados menores dominados pelo sultanato muçulmano de Delhi ou, mais tarde, o Império Mogol em expansão. Apenas Vijayanagar no país das colinas ao sul mantém viva a independência hindu. Os temperos, pedras preciosas, pimenta e ouro da Índia sustentam o flanco meridional da Rota da Seda. Os marinheiros gujerati da costa oeste controlam as rotas dos mares de monções através do Oceano Índico até os portugueses destruírem sua frota em 1509.

Ao norte, cidades lendárias como Bokhara, Samarkand e Kashgar acompanham a Rota em oásis cada vez menores. Caravanas ao longo dessa região pagam taxas elevadas para proteger-se de exércitos de bandidos. Essa é a Tartária, lar de nômades que utilizam cavalos pesados e que estão relacionados aos hunos, turcos e mongóis. Descendentes de Genghis Khan ainda governam esses confins, assim como fazem na Rússia (como a Horda Dourada), no Tibete através das lamaerias e na própria Mongólia.

Finalmente, a Rota da Seda desce pelo terrível deserto de Taklamakan e chega à própria Catai (China). Sob a realizada dinastia Ming, Catai goza uma posição indiscutível como a maior, mais rica e mais civilizada das nações da Terra. Embora os rebeldes de Le Loi ao sul, no Vietnã, rejeitem o governo imperial, a sábia Dinastia I da Coréia, no nordeste, prospera sob a tutela chinesa. Abençoados com vales fluviais férteis irrigando centenas de milhares de fazendas, uma burocracia treinada e alfabetizada de mandarins aberta a qualquer homem que passa nos exames e suprimentos abundantes de carvão, ferro e algodão, Catai não precisa de nada. Seus 100 milhões de habitantes cultivam arroz e veneram seus ancestrais. Numa era de mudança, os Ming estão determinados a agarrar-se firmemente às tradições familiares.

Os europeus conhecem vagamente os nomes de duas ilhas importantes a leste da China: o Japão (rotulado *Cipango* em mapas ocidentais) e Java. O Japão nesta era de *sengoku*, ou conflito, curiosamente lembra a Itália: uma

população altamente urbanizada e alfabetizada que usa seus recursos limitados com sabedoria; repleta de lordes extremamente independentes travando guerras mercenárias. Java, por outro lado, compartilha apenas a semelhança de ter lordes independentes e invejosos. Líderes árabes lutam contra rajás hindus e budistas ao longo da ilha, deixando suas ricas reservas tropicais de sândalo, mogno e especiarias para serem exploradas por outros.

Mercadores europeus — portugueses e espanhóis a princípio, depois holandeses e ingleses — fizeram-no com prazer. Mas saquear ou comercializar prêmios como esses não saciam essa nova espécie de explorador. Os capitães do Ocidente são tomados pelo fervor europeu comum por coisas novas, riquezas novas, mundos novos. Galeões atravessam o Pacífico em busca da *Terra Incógnita Australis*, o continente desconhecido ao sul. Navegadores mercenários ingleses, franceses, holandeses e portugueses viajam pelas costas da América do Norte em busca de uma Passagem Noroeste para a Ásia. Em 1550, os espanhóis enviam grupos pelo Colorado e Amazonas seguindo boatos sobre outros reinos lendários de ouro, enfrentando as maldições de deuses antigos, febres mortais e outros perigos do mundo desconhecido.

Mesmo no "mundo conhecido", diversas surpresas estão à espera. Alcatéias atravessam a Campagna, a poucos quilômetros ao sul de Roma. Florestas que nunca sentiram o machado de um ser humano ainda crescem no sul da França, na maior parte da Alemanha e praticamente em todo lugar ao norte e leste de Praga. As cidades mais antigas reservam terrores tão remotos quanto a humanidade, e os desertos da África e as estepes da Ásia abrigam coisas ainda mais estranhas. É por uma boa razão que os cartógrafos ocidentais completavam os espaços vazios no Novo Mundo, na Ásia e na África com as palavras *hic sunt monstres*; aqui há monstros.

Novus Ordo Aurum: Eventos Atuais

Pode-se observar que as províncias e vicissitudes às quais estou sujeito veio da ordem para a confusão e depois retornam para um estado de ordem outra vez...

— Nicolau Maquiavel,

History of Florence and of the Affairs of Italy



á embora das terras geladas e observe um belo dia de primavera no coração da França. Aqui, um conde cavalga para descobrir se seu estimado falcão sobreviveu ao inverno com seu coração de caçador intacto. Diversos nobres apreciariam ganhar um pássaro como esse de presente. Ao seu lado cavalga o cardeal, que deseja claramente o falcão da mesma forma que desejaria uma bela mulher (se seus votos permitissem algo do gênero!).

Conforme o falcão voa, os homens lisonjeiam uns aos outros com meias verdades. O conde gostaria de algumas isen-

ções; o cardeal, de algumas tropas. Obviamente, um acordo pode ser feito se ambos convencerem seus patrões. Ao entardecer, um trato é feito. A falcoaria do dia foi boa; o falcão até mesmo consente em pegar um rato da mão do cardeal, protegida por uma manopla. Ao final do dia, o falcão é dado como presente para selar um pacto...

No começo do século XV, um observador imparcial se veria obrigado a determinar se seria a China ou o Islamismo que dominaria o mundo. No final do século XVI, ele se veria obrigado a explicar como a Europa poderia ser *impedida* de vir a dominar o mundo. As sementes desse dominação, plantadas ao longo de milênios, são colhidas nesta era tumultuada. A criação da *Europa Granais*, que deixava de lado suas fraldas medievais e dava os primeiros passos para a dominação da terra, influenciou profundamente toda sociedade do mundo. Suas respostas a essas mudanças ecoam em batalhas armadas no Mar do Sul da China, em pestes que exterminam civilizações no Vale do Mississippi, em caravanas repentinamente falidos nas estepes siberianas e em senzalas com paredes feitas de troncos ao lado das águas calmas na foz do Rio Niger, na África.

O Passado

A Europa nasceu quando os clãs guerreiros alemães derubaram o império romano mil anos antes. Dessa mistura de alianças marciais teutônicas e formalidade legal romana surgiu o sistema feudal, lado a lado com uma burocracia da Igreja cristã quase idêntica à romana.

Durante um milênio, o poder oscilou entre uma Igreja organizada (que não tinha o poder militar) e reis feudais (cuja autoridade moral dependia da Igreja). Nessa tensão, barões menores e príncipes vampíricos seguiram sua ambição, indiferentes aos efeitos sobre a paz de Deus ou da Europa. Esse caos político deixou o equilíbrio do poder nas mãos da Igreja, que se tornou corrupta e autocrática, como ocorre com qualquer governante inquestionável. Quando o rei Felipe IV da França raptou o papa Bonifácio VIII em 1303 e manteve-o em cativeiro em Avignon, a Europa não reagiu com uma revolta religiosa. Em vez disso, os monarcas europeus se encorajaram com esse triunfo e seguiram seus desejos dinásticos sem preocupar-se com a oposição da Igreja. Os movimentos religiosos populares encontram um novo apoio nesses reis recentemente independentes que acreditavam que não era necessário depender da Igreja. Pretendentes ao trono papal tornaram-se peões nos jogos de poder real.

Esse enfraquecimento da hierarquia religiosa medieval precedeu o colapso do sistema econômico medieval, em razão da devastação causada pela Peste Negra em meados do século XIV. Enquanto os camponeses morriam como moscas, os senhores feudais medievais foram forçados a conceder a liberdade a cidades independentes ou a seus próprios servos. Graças à falta de mão-de-obra, os lordes investiram em máquinas que diminuíssem sua necessidade e os salários tiveram um aumento real. Os barões que tentaram reinstaurar os antigos costumes viram-se envolvidos em revoltas camponesas. A morte constante de cavaleiros e nobres nas novas guerras reais (em particular a Guerra dos Cem Anos) completou o desastre. A peste, a guerra, a fome e as rebeliões acabaram com a Idade

Média. Felizmente, a era medieval forjara inconscientemente as chaves para uma nova ordem.

A primeira chave foi a série de Cruzadas que promoveram a prosperidade das cidades-estado no norte da Itália. Graças às conexões comerciais lucrativas desenvolvidas durante a ocupação latina do Oriente, cidades como Veneza, Gênova, Milão, Florença e Pisa tornaram-se tão ricas quanto qualquer monarca. Essa riqueza permitiu que elas pagassem mercenários e exércitos de campo fora da proporção de seu pequeno tamanho. Ela também influenciou o crescimento de outras cidades, especialmente em Flandres, que produzia a lã que a Itália comercializou no Oriente em troca de especiarias e ouro. Essas cidades serviram como testes de governo e religião fora das hierarquias rurais de papas e imperadores. Sua prosperidade também permitiu que elas saíssem do desastroso século XIV e emergissem como as governantes econômicas incontestáveis da Europa: de repente, a cultura e a religião começaram a seguir os comandos de mercadores urbanos em vez de nobres analfabetos ou bispos corruptos e desacreditados.

As Cruzadas também trouxeram manuscritos clássicos e conhecimentos esquecidos para as cortes e bibliotecas européias. Os árabes gastaram milênios copiando e fazendo acréscimos às obras de Aristóteles, Heródoto, Demócrito e Plínio. Os cruzados angariaram os lucros desse trabalho intelectual como parte dos espólios de guerra. O sistema monástico e sua extensão nas grandes universidades medievais mantiveram o ensinamento dos antigos tenuemente vivo na Europa e permitiram que essas novas obras árabes pudessem ser ouvidas, o que a Europa, sob um controle papal mais firme, poderia ter negado.

A chave final eram os próprios reis. O enfraquecimento dos barões e da Igreja deu aos monarcas uma oportunidade de centralizar tanto o poder como a autoridade moral em suas cortes. Na França, por exemplo, a nobreza cedeu ao rei os direitos de taxação direta, fortalecendo seu poder contra o rei rival da Inglaterra. Na Espanha e em Portugal, a Reconquista contra os mouros também fortaleceu a monarquia. Os Tudor acabaram com o poder dos barões após as Guerras das Rosas na Inglaterra. Até mesmo a periclitante Áustria tornou-se uma nação conforme Habsburgo após Habsburgo aumentava a extensão de suas terras pessoais.

Canhões e Reis

A entrada de canhões de metal confiáveis a serviço mortal das monarquias torna permanente seu poder. Somente as cortes reais têm como pagar por uma máquina de guerra de artilharia moderna e os especialistas caros para operá-la. Eles usam bem essa vantagem. Castelos que levavam anos para serem vencidos com as técnicas de cerco medievais agora caem em semanas ou mesmo dias com o fogo da artilharia. Onde as ambições reais entram em conflito (Flandres, a região do Reno, a Itália) ou as vontades dos barões controlam os cofres reais (Alemanha, Polônia), o feudalismo ainda reina. No entanto, cada vez mais até as cidades livres e ducados mais ricos caem frente à sombra das novas nações-estado reais.

O duelo pela França é a primeira dessas novas guerras nacionais. A Inglaterra já desfrutava de uma monarquia surpreendentemente centralizada graças à Conquista Normanda e reis como Henrique II e Ricardo, Coração de Leão; a Guerra dos Cem Anos forçou a França a desenvolver instituições similares ou ser destruída. Em 1453, quando os ingleses foram expulsos da França, os duques de Borgonha continuavam sendo os únicos rivais feudais da coroa francesa. A cavalaria borgonesa mostra não ser páreo para a astúcia do rei Luís XI — ou para sua infantaria mercenária suíça. A queda e anexação de Borgonha torna a monarquia francesa suprema não apenas na França, mas na Europa ocidental.

Os exércitos franceses marcham até a Itália em 1494, destruindo o equilíbrio de poder florentino e demonstrando o poder superior da nação-estado francesa. As ambições francesas em relação à Itália logo entram em conflito com a recém-unificada Espanha, e os exércitos de Ferdinando expulsam os franceses em 1512, assegurando o domínio espanhol do campo de batalha pelos próximos 50 anos. O poder espanhol parece chegar ao auge quando, em 1519, o rei espanhol Carlos I, neto do rei da Áustria, suborna os eleitores alemães para tornarem-no Imperador do Sacro Império. Como Imperador Carlos V, ele teoricamente controla a Espanha, a Alemanha, a Itália, o Flandres, a Áustria e a Boêmia, assim como grande parte do Novo Mundo. De fato, seu poder real se restringe à Espanha, Itália e Flandres; por mais que tente, Carlos não consegue derrubar a França. Ele tem ainda menos sorte na unificação da Alemanha sob seu governo. Quando Carlos abdica em 1558, a França desistiu da Itália, mas forçou seu caminho através de Moselle até a região do Reno.

O nascimento repentino da Espanha é o produto de quatro séculos de mentalidade de Cruzadas. Apesar de suas diferenças, Castela e Aragão estão lutando por sua existência. Eles cooperam contra os mouros de um modo que os cruzados oportunistas na Terra Santa nunca se igualaram. Quando Ferdinando de Aragão se casa com Isabela de Castela em 1469, suas energias conjuntas criam um Reino da Espanha fortemente unido, expulsam completamente os mouros em 1492 e constroem uma era surpreendente de domínio espanhol no continente.

Embora o islamismo seja expulso de sua posição segura de 700 anos na Europa Ocidental, ele ganha do cristianismo em outras frentes. Os turcos já arrasaram os gregos e sérvios; sob o comando de quatro sultões talentosos eles expandem o *Dar al-hlam* sobre as montanhas íngremes dos Bálcãs e as estepes da Hungria e da Ucrânia. Apenas a morte afortunada do sultão Mehmed II impede o sucesso de uma invasão turca em Otranto, em 1480; o mau tempo derrota o cerco otomano de Viena, em 1529. Apesar dos contratempos, os turcos expulsam Veneza do Egeu em 1490, vencem os Cavaleiros de São João em Rodes, em 1522, e conquistam estados muçulmanos de Argel a Aden.

O Leão, o Dragão e a Corrente

Com o tempo, toda a Europa irá temer "a fúria dos turcos", considerando-a uma punição de Deus pelos cismas da Reforma. Apenas os persas detêm o avanço turco, ficando firmes entre os turcos em ascensão e os restos decadentes do

khanato muçulmano mongol de Tamerlane. Sob o comando do enérgico xá Ismail Safavi, a Pérsia não apenas defende-se, como constrói um poderoso império Shi'a que divide o islamismo tanto quanto o luteranismo dividiu o cristianismo. Mais ao leste, Babur, um descendente de Tamerlane, volta sua atenção para a Índia. Com a queda de Deli em 1527, ele começa a construir seu próprio império, chamado Império Mogul, em memória de sua ascendência mongol. O islamismo se espalha nas Índias Orientais, outrora hindus e budistas, conforme os comerciantes árabes e piratas do grande entreposto de Málaca conquistam e convertem os diversos reinos de Java, Sumatra e das Índias das especiarias.

Sob o governo do imperador Ying Tsung, a China volta-se para questões internas, rejeitando o caminho para um império marítimo aberto por seu almirante Zheng He no reino anterior. Os Ming proíbem a construção de embarcações oceânicas; quando se está no Reino Médio, rico em todas as coisas, para que se precisa de bens estrangeiros? Novos tipos de arroz aumentam o número de fazendeiros e a influência de senhores feudais provincianos e agrários; o comércio é incerto e, para a mentalidade confucionista, parasitário. Os horizontes da China se encolhem com a ameaça mongol ao norte e os novos canais e represas ao sul.

No outro lado do império oriental português está o porto de ouro e escravos de Elmina, na costa da Guiné. Ouro e escravos (assim como o sal) mantêm o Império Muçulmano de Songhay, baseado na grande cidade de Timbuktu. Mercadores árabes levam escravos e ouro para a costa oriental da África em portos como Zanzibar. O mercado para escravos movimentava os reinos africanos interiores num ciclo de guerras e raptos: os governantes nativos de Abomey e Benin abastecem os fortes europeus ao longo da costa corrompida com cargas humanas de tribos mais fracas ou clãs inimigos. Reinos mais sofisticados, como Congo e Monomatapa aceitam a suserania portuguesa como sendo o preço para prevenir que sua própria população fosse escravizada. Marinheiros portugueses até mesmo ajudam o imperador cristão da Etiópia a expulsar os mercadores muçulmanos de escravos em 1542.

O encontro europeu com as Américas não demonstra a mesma caridade em seu decorrer. Os astecas mantêm um reino de terror no México baseado em inúmeros sacrifícios humanos e trabalho escravo até 1519, quando o corsário espanhol Cortês derruba sua tirania com a ajuda de antigos súditos astecas. Então ele saqueia o interior e destrói a grande cidade de Tenochtitlan, enquanto a Inquisição queima a história e as escrituras de todo o México. Da mesma forma, a teocracia inca governa o Peru através de muitas recolonizações e trabalho forçado até que Pizarro se aproveita de uma guerra civil para conquistar os Andes para a Espanha. Quando é descoberta prata em Potosí em 1546, os espanhóis restabelecem o trabalho forçado de um modo ainda mais severo. A vinda dos conquistadores também traz as maiores pestes já vistas: 90% de toda a população indígena das Américas morre em uma geração. É claro que as conquistas, a escravidão e as pestes não são algo novo na história, mas a rapidez com que isso ocorre e a escala que assumem é uma nova mancha negra no Novo Mundo resplandecente.

Novum Sidis: Artes e Ciências

Além da restauração do aprendizado antigo, agora quase completa, foi reservada a esta era a invenção de muitas novidades magníficas, servindo não apenas às necessidades, mas também aos prazeres e ao embelezamento da vida.

— Loys Le Roy, *On the Excellence of This Age*



bservemos a Borgonha, terra de vida próspera, onde os aprendizes de um confeitiro cambaleiam em um corredor, carregando um bolo em seus ombros. Apesar de todo seu peso, o bolo é mais simples do que aqueles que seu criador normalmente enviaria para a corte. Ele apenas mostra um cavaleiro borgonhês numa armadura de placas (trabalhado em açúcar quase tão duro quanto madeira) cavalcando para longe de um castelo (cada pedra das muralhas é um bolo adocicado, tingido numa cor diferente) em cujo parapeito (pão de gengibre) sua dama (ainda mais açúcar) acena em despedida.

Contudo, mesmo um desenho simples não justifica errar nos ingredientes. Nos ombros dos aprendizes estão 12 dúzias de ovos, um barril inteiro de açúcar, outro de mel e dois de farinha, sem contar os cravos, canela, pimenta, açafrão, gengibre e alho-poró em pó. Dois porcos grandes forneceram o toucinho e a travessa em que se encontra o bolo poderia ser utilizada como um bom escudo de justa por um cavaleiro com dois metros de altura.

Sem dúvida o bolo é uma maravilha. Ao final da noite, o confeitiro espera ver outra maravilha — um pagamento imediato. Se o administrador do castelo soubesse quanto *custa* gengibre decente hoje em dia...

Ao redor de toda a Europa, esta é uma era de descoberta e mudança. Não apenas terras novas, mas também novas formas de pensar tomam conta da imaginação européia. No entanto, o resto do mundo parece imune a esse ímpeto. Os países muçulmanos do Marrocos à Índia entram numa nova fase de conservadorismo, conforme novos governantes puritanos invocam os valores tradicionais. O sucesso dos exércitos otomano e mogul parecem indicar que Alá concorda: *deixe que os infiéis questionem o mundo de Alá enquanto nós o governamos!* Embora a educação seja sagrada, a ortodoxia religiosa sufoca o experimentalismo de antigamente.

Obviamente, Catai inventou a maioria das assim chamadas "novidades" séculos antes. A sociedade confucionista desencoraja inovações sem uma razão, e os Ming descendentes de camponeses não desejam voltar à época da tolerância mongol à influência estrangeira. No Reino Médio governado corretamente, certamente tudo está perfeito sob os Céus! Apesar de inovações como a pólvora, o papel e o relógio, a mentalidade chinesa volta-se para si mesma e vê ordem e prosperidade. Melhorias são dispendiosas e perigosas.

A ameaça da pobreza e dos turcos leva as mentes européias a abrir-se. Mesmo a cartografia medieval coloca o centro do mundo no Oriente; não há vergonha em adotar costumes

estrangeiros, desde que eles forneçam alguma vantagem em relação ao seu vizinho. Conforme o papado perde seu poder, a Europa perde sua identidade coesa como um Império do Cristianismo. As novas rivalidades nacionais promovem a competição em termos de embarcações, exércitos e até mesmo moinhos d'água. O sistema rígido de classes da Europa ironicamente dá aos europeus outra vantagem. Ao contrário de Catai, onde qualquer homem pode passar em um teste para entrar no serviço governamental e ter esperanças de levar sua família ao mandarinato, as aristocracias da Europa mantêm-se fechadas. Um europeu ambicioso precisa construir sua própria fortuna.

Lógica, Arte e Maquinaria

O pintor esperou a maior parte do dia o gesso da parede secar. Essa é a maldição de criar um afresco tão perto da água — o ar úmido faz com que tudo seque tão lentamente. Pelo menos seu aprendiz, que se distrai com tanta facilidade, manteve os pigmentos bem fechados após misturá-los. O garoto fica de olho nas mulheres, mas as mulheres de Veneza merecem sua reputação. O pintor lembra-se com carinho de uma *meretrice* que ficou três dias com ele em troca de um simples retrato em carvão.

Bene! O gesso está seco o suficiente para levar o carvão. Olhando a parede, o artista procura o ponto em que todas as linhas da cena irão convergir. Durante seu próprio aprendizado, ele participou de um seminário do mestre florentino Uccello, que falou de "perspectiva", uma fórmula matemática que permitia a um artista imitar a vida de forma que nenhum dos antigos pintores pôde. Ali. Ele marca o ponto com carvão; com a ajuda de seu aprendiz e uma linha comprida, o mestre traça duas das três linhas que ele sabe que irá precisar. Ele está prestes a começar a terceira quando o aprendiz aponta para as sombras cada vez mais compridas no chão. É hora de parar.

O homem mais velho ri conforme os artistas limpam o cômodo. Certamente uma mulher está à espera do jovem! Mesmo assim, o garoto está certo; velas são arriscadas demais para valer a pena. No momento em que o pôr-do-sol brilha nas águas do porto, os dois artistas já terminaram o trabalho daquele dia. Amanhã, o trabalho começa de novo...

As novas idéias européias vêm de três fontes: a lógica escolástica de Aquino e seus sucessores, a matemática grega e a tradição criativa dos donos de moinhos italianos e flamengos. No século XIII, Tomás de Aquino realizou o feito heróico de reconciliar a lógica aristotélica e a teologia católica. Depois que Aristóteles tornou-se ortodoxo, os filósofos das universidades expandiram sua lógica e, em alguns casos, usaram-na para contrariar sua física. Entretanto, a ignorância matemática impediu progressos maiores na física. Os geômetras e aritméticos realizaram muito, mas permaneceram aquém dos gregos (ou dos árabes, que inventaram a álgebra no século IX baseado em conceitos gregos e indianos). Com a queda de Constantinopla, os estudiosos gregos em todos os campos refugiaram-se na Itália.

O comércio italiano com o Império Bizantino foi bem estabelecido; o influxo repentino de pensamento grego em textos e em pessoa criou um interesse em todas as coisas gregas — especialmente na matemática e nas artes. Repentinamente, os italianos encantados relembra-se do lema da Academia de Platão: "Não deixe que nenhum homem que ignore a geometria



entre aqui." Os moinhos têxteis do norte da Itália teceram o último fio dessa nova trama de pensamento. A competição intensa entre as cidades pelo mercado de tecido leva a guildas de construtores de moinhos, projetistas e engenheiros com uma tradição compartilhada de experimentação pragmática. Esses profissionais modificaram e criaram projetos para canais de água, teares, eixos e qualquer outra coisa que pudesse dar uma vantagem aos seus patronos mercadores na próxima cidade. Sem treinamento em lógica ou matemática, esses observadores empíricos praticaram a primeira ciência experimental verdadeira do mundo, tudo em nome do grandioso ducado.

Apropriadamente, são artistas que juntam todas essas coisas. O arquiteto-pintor-ourives Filippo Brunelleschi, que construiu a catedral do Duomo em Florença, apreciava a experimentação como um construtor e amava as proporções como um artista. Numa tentativa de levar a grandeza da arquitetura para outras artes, Brunelleschi estuda a geometria; em 1413, ele desenvolve uma série de proporções matemáticas que lhe permitam "pintar o que viu" verdadeiramente. Sua descoberta das leis da perspectiva acrescentam uma nova dimensão ao mundo achatado da arte medieval. O influente político e arquiteto florentino Leon Battista Alberti populariza as percepções de Brunelleschi em *De la Pittura*; artistas desejando assegurar comissões dos Medici estudam-nas intensamente. A perspectiva faz a diferença. De repente, a arte pode imitar a natureza! O mundo pode ser capturado na tela, expresso através da matemática e representado como verdadeiramente é! Artistas não precisam pintar o sobrenatural; o natural finalmente está ao seu alcance.

Em 1478, o mestre Leonardo da Vinci acrescenta a matemática à sua arte, e arte à sua experimentação. Através de um estudo aprofundado de cadáveres, ele pinta corpos mais naturais enquanto leva a avanços na anatomia. Com curvas suaves e linhas elegantes, ele cria rodas hidráulicas, máquinas voadoras, relógios de pêndulo, sistemas de canal, máquinas de guerra e centenas de outros mistérios. Outros virtuosos combinam arte, matemática, lógica e engenharia: Gemma Frisius desenvolve a triangulação para agrimensores; Tartaglia elabora uma teoria de curvas enquanto estuda a balística; Nicolau Copérnico acrescenta a matemática às teorias metafísicas de seu mentor sobre o sistema solar, descobrindo que os novos meios de ver são poderosos o bastante para mover a própria Terra. Escritores e poetas louvam Leonardo, Copérnico e centenas de outros como eles, considerando-os novos homens de uma nova era: *filosofi geometra*, os "filósofos da geometria."

Se a perspectiva revela novamente o mundo, outros homens do Renascimento tornam possível revelar um novo mundo. O astrônomo Regiomontanus (em seu alemão nativo, Johann Müller) melhora o astrolábio, introduzindo a álgebra na Alemanha, e escreve as efemérides usadas por Cristóvão Colombo. Outros estudiosos na corte do príncipe Henrique, o Navegador de Portugal, aplicam a nova matemática aos problemas da exploração. Em 1442, engenheiros náuticos de Sagres combinam a vela triangular árabe com o sistema quadrado de cabos para inventar a caravela. Agora as embarcações podem navegar contra o vento e ultrapassar as viagens a sotavento pela costa. Quarenta anos mais tarde, os estudiosos portugueses usam a astronomia judaica, a geometria grega e a álgebra árabe para desenvolver um meio de

calcular a latitude através do sol. As embarcações não precisam mais de uma costa. Os navegadores portugueses estabelecem novas rotas para o mar aberto e cortam o tempo de viagem pela metade — após confirmar os novos métodos com experimentos na Guiné. Unindo o sistema de cordas da caravela a uma engrenagem mais estreita, cria-se a nau, ancestral dos galeões. Outras melhorias na arquitetura naval são menos benignas. Em 1509, os engenheiros portugueses montam portinholas em embarcações e introduzem os canhões a bordo de navios e o bombardeio naval ao dizimar a marinha egípcia e destruir a cidade de Diu. Os refugos chineses podiam ser superiores às naus de guerra ibéricas, mas não haveria refugos chineses navegando nos oceanos por gerações. A engenhosidade e ferocidade européia governam as ondas.

Sanguessugas, Aço e Papel

Contrastando com a construção de navios, as grandes mudanças na medicina apenas indicam o quanto a Europa ainda precisa avançar. Nessa época, em que médicos chineses usam anestésias e compreendem a circulação do sangue, e em que médicos árabes ou judeus limpam e esterilizaram rotineiramente os ferimentos, os cirurgiões europeus trabalham como barbeiros para conseguir um dinheiro a mais, mantendo jarras de sanguessugas à disposição para reequilibrar os humores vitais de um paciente. A impressão dos textos médicos do século XI de Avicenna de Bagdá em 1473 começa a abrir os olhos europeus para as possibilidades de uma medicina razoável. As experiências de Paracelso com a alquimia produzem diversos tratamentos químicos úteis para doenças (assim como o láudano, em 1527). O domínio do modelo clássico de Galeno na mentalidade da cirurgia (e as proibições clericais às dissecações) acaba somente com a publicação da anatomia de Vesalius em 1543. (Novas técnicas de gravação em placas de cobre tornam as ilustrações as mais precisas já feitas.) Os cirurgiões do século XVI ainda consideram Ambroise Pare um radical visionário quando este sugere que uma essência de rosas e aguarrás poderia ser um curativo melhor que óleo ferverte, e que grampos cirúrgicos impediam o sangramento de forma mais humana que a cauterização com um ferrete em brasa. (Ver "Medicina Moderna", no Capítulo VII.)

Talvez, parte do motivo para negligenciar o corpo humano estivesse nas muitas coisas que o substituíam. Teares, caixilhos e eixos de manivela mecanizam a tecelagem. Pedais e volantes estabilizadores fazem o mesmo com a fiação. Essas novas rocas aumentam a produtividade de fábricas têxteis italianas (e mais tarde inglesas). Quando Johann Turzo desenvolve máquinas movidas a água para drenar poços de minas, outra guilda obtém membros mecânicos. Biringuccio e Agrícola passam a maior parte do início do século XVI desenvolvendo novas técnicas para a mineração de prata, aumentando a produção de cobre e ferro (muito úteis para novos moldes de canhões de bronze e ferro fundido vindos das mesas dos engenheiros) e encontrando novos usos para antigos metais "inúteis", como o mercúrio. A produção européia de ferro e prata quintuplica durante esse período sem que nenhuma nova mina importante seja aberta. Suando, mas sendo bem pagos, trabalhadores carregam todo o ferro novo em um revolucionário alto forno semelhante aos modelos chineses de 500 anos de idade, tornando o ferro e o aço fundidos cada vez mais baratos.

Os fornos não são a única inovação a vir de Catai. Essa também é uma grande época para outras invenções chinesas: a pólvora e o papel. Juntas, elas fazem os fogos de artifício na China. Nas mãos dos europeus, elas fazem a história. É claro que os canhões foram usados desde o começo da Guerra dos Cem Anos. "Canhões de mão", pequenos o bastante para serem carregados por um ou dois homens fortes, datam do século XIV. Nas oficinas dos Altos Artesãos, essas inovações recebem uma atenção intrincada; soldados dedaleanos utilizam essas armas no campo de batalha e testam-nas à perfeição. Em 1470, o bacamarte também está nas mãos dos mortais, e a infantaria começa a vingar-se de todas aquelas investidas de cavaleiros em armaduras.

As táticas evoluem para fazer frente às armas: os espanhóis arrasam os franceses em Cerignola, em 1503, a primeira batalha a apresentar grandes trocas de tiros com armas de fogo. Leonardo desenvolve um mecanismo melhorado para armas de fogo em 1508. Seu fecho de roda arrasta a piritá (um daqueles antigos minerais inúteis que Agrícola descobre) através de uma engrenagem, riscando-a e lançando faíscas em um fuzil. Agora as armas podem disparar na chuva ou serem mantidas prontas para atirar sob um manto. Em 1518, os fechos de roda tornam-se tão comuns que o imperador é forçado a proibir sua utilização na Alemanha para evitar trocas de tiros espontâneas. Em meio à confusão da Alemanha Reformista, é difícil dizer se o decreto imperial teve algum outro efeito além de encorajar a invenção da pistola, que podia ser ocultada em uma bolsa.

Os europeus tomam conhecimento do papel através dos árabes, que em 751 d.C. torturaram um fabricante de papel chinês capturado para obter o segredo. Com o preço do linho em queda (e a invenção de prensas de papel de melhor qualidade por volta de 1400), o papel europeu torna-se barato e abundante na mesma época em que nascia a impressão. Centenas de inventores realizam experimentos com misturas de tinta, ligas de tipos e modelos de prensas até que Johannes Gutenberg de Mainz aperfeiçoa um projeto prático em 1454. Quando 150 cópias idênticas da Bíblia de 42 linhas de Gutenberg saem da prensa, isso sinaliza o fim do mundo medieval de um modo com que nem a pólvora poderia competir. A imprensa permite tanto a religião como a heresia verdadeiras — duas coisas igualmente indesejáveis do ponto de vista da Igreja — chegar às mãos do homem comum. A imprensa espalha novas idéias, velhas idéias e misturas das duas que marcam a época em todos os cantos do continente. Em 1500, 35 mil títulos e 20 milhões de livros já foram impressos; apenas 40% são de assuntos religiosos. Em menos de 50 anos, um punhado de homens produziram mais livros do que todos os copistas desde a ascensão de Roma.

A eliminação dos erros ou omissões dos escribas cria a crítica textual. Pela primeira vez, estudiosos em Barcelona, Bruxelas ou Berna podem referir-se a palavras idênticas em locais exatos em um texto. Ao comparar cópias manuscritas, e fixar essas comparações na imprensa, historiadores removem erros anteriores dos copistas. Assim como a perspectiva captura o mundo natural verdadeiro, a imprensa possibilita capturar a versão verdadeira de Homero ou Aristóteles — ou da Bíblia. Permitir que os estudiosos tenham acesso às Escrituras Sagradas acaba se mostrando pior do que permitir que pessoas

comuns o tenham; após comparar os textos de variantes, Erasmo lança dúvidas sobre a verdade bíblica da Trindade, a autoria dos evangelhos e a autoridade temporal do papa. A imprensa torna possível a ciência, conforme estudiosos de centenas de universidade podem conferir o mesmo experimento e compartilhar seus resultados. De repente uma centena — ou um milhar — de mentes podem voltar-se para a solução de qualquer problema, da alquimia à engenharia.

A combinação da imprensa e de papéis mais baratos deruba o preço de um livro do valor da fazenda de um camponês para o de alguns quilos de carne. Mais pessoas podem se dar ao luxo de ter livros, de modo que mais pessoas os compram e aprendem a ler. Os tipos padrões e a nova provisão vasta de coisas para ler também aumenta a alfabetização. A imprensa permite a criação de bibliotecas particulares, encorajando o estudo individual de muitos campos do conhecimento ao mesmo tempo e proliferando a *filosofi geometra* do homem do Renascimento.

Humanitas, Civitas, Pietas: Sociedade

*Veja como hoje em dia os prelados e sacerdotes estão acorren-
tados à terra pelo amor às coisas terrenas; a cura das almas não é
mais sua preocupação; eles estão satisfeitos com o recebimento de
sua renda; os sacerdotes pregam para o prazer dos príncipes...*

— Girolamo Savanarola, "Advent Sermon"



ma vez, a Igreja ensinou que Deus ordenou três classes de homens. Uma classe, os cavaleiros nobres, governavam. Uma segunda, o clero, rezava. Uma terceira, todos os demais, trabalhavam.

Se esse esquema simples foi verdadeiro um dia, a verdade havia mudado. Os cavaleiros não eram mais a força principal no campo de batalha — pergunte aos veteranos de Agincourt, onde arqueiros ingleses massacraram cavaleiros franceses como porcos. Aqueles que dizem que os leigos devem ler e interpretar as Escrituras em sua língua nativa ainda carregam o rótulo terrível de "hereses", mas seu número cresce apesar das espadas e das fogueiras. "Trabalho" pode ser qualquer coisa desde juntar gravetos em troca de uma tigela de mingau até presidir as questões de um banco abastado. Conforme o comércio enchia os cofres dos mercadores, um homem — ou mesmo uma mulher! — podia encontrar muitos tipos de emprego fora dos campos.

Nem todos tinham tanta sorte. Muitas pessoas comuns consideravam esse "Renascer" tão desolador quanto as eras anteriores. Veja o ladrão de gado escocês, escondido atrás da cerca, uma faca na mão. Longe dali, sua esposa o espera voltar, uma criança rente ao seu peito e outras duas deitadas em silêncio. Encharcadas pela chuva, elas tremem ao redor de uma pequena fogueira. A empreitada do pai, caso seja bem-sucedida, trará apenas um cordeiro cru, mas qualquer coisa é melhor do que morrer de fome.



Num reino mais afortunado, uma garota rica observa através de sua janela um belo trabalhador. Seus braços musculosos e cabelos volumosos contrastam com o brilho suave de seus olhos azuis. Nenhuma mulher de nível social elevado deveria olhar uma pessoa comum desse modo, mas a noite é perfeita para tais indiscrições. A garota penteia seu cabelo e imagina dedos calejados passando por eles. Certamente uma boa confissão irá purificá-la de tais pecados prazerosos...

Lascas de Deus

De todas as mudanças e conflitos deste século, o homem comum (ou pelo menos o europeu comum) vê as rivalidades religiosas como as divisões mais importantes. Em 1450, a Igreja é unificada, se não monolítica; isolada, se não verdadeiramente protegida dos guerreiros sagrados do Islã por um círculo de reinos gregos ortodoxos; e satisfeita, se não segura, com seu poder sobre os hereges, os pagãos e os judeus. Em 1550, o cristianismo ocidental é irrecuperavelmente abalado, os turcos atacam nas costas da Itália e nas muralhas de Viena, e inquisidores experientes são pegos em meio à paranóia persecutória contra o diabolismo, o paganismo e o judaísmo promovidos às escondidas.

A corrupção flagrante e a impotência política cada vez maior da Igreja católica exige uma reforma, desde as igrejas camponesas da Boêmia até as universidades de Madri. Uma série de conselhos de igreja de 1411 a 1439 juntaram bispos e autoridades temporais para discutir os problemas da Igreja, mas o tamanho da questão e as divergências quanto a ela impediram qualquer progresso. No século XV, a reforma parece estar parada, apesar da vontade dos papas e príncipes. É preciso que um padre alemão proteste contra as indulgências (cupons para se ver livre do Purgatório) para levar a questão à tona com 95 teses técnicas pregadas a uma catedral provinciana.

Martinho Lutero tinha três pontos a seu favor que reformadores anteriores não tinham: um príncipe que recentemente se tornara independente e poderoso procurando por uma causa nacional, um grau quase sobre-humano de perseverança e a imprensa. Ataques impressos espalhavam as objeções de Lutero por toda a Europa, e nas disputas seguintes seu pensamento assume um rumo ainda mais radical. Logo os ataques de Lutero vão além das indulgências: ele rejeita a autoridade papal, retira cinco sacramentos da liturgia, nega a transsubstanciação e afirma que ninguém precisa da aprovação da Igreja para alcançar o Céu — a crença em Jesus Cristo é suficiente para a salvação. Quando o imperador ordena que Lutero se retrate por essas heresias, ele se recusa arrogantemente. O eleitor da Saxônia, encantado por frustrar os Habsburgos, concede refúgio a Lutero. Sob pressão de exércitos franceses na Itália e tropas turcas na Hungria, o império nega Lutero por tempo demais. Quando os exércitos imperiais marcham contra o herege, o poder da imprensa já espalhara o luteranismo e a *Bíblia* alemã de Lutero para todos os cantos da Europa. Em 1555, o Sacro Império Romano será forçado a permitir que o protestantismo exista na Alemanha, embora as guerras religiosas continuem por mais um século.

Obviamente, poderia se esperar que um movimento que rejeita a ortodoxia se dividisse em si. Huldrych Zwingli em Zurique, João Calvino em Genebra e Philipp Melancthon em Wittenberg acrescentam mudanças ao grande tema de Lutero

de uma religião popular. Grupos sem lideranças, como os anabatistas anárquicos, os melquioritas milenaristas e unitaristas determinados espalham teologias populares radicais demais até mesmo para Lutero e seu grupo. Apesar dessa desorganização, ou talvez em razão dela, o protestantismo se expande rapidamente. No ano da morte de Lutero, em 1546, a Suíça, a Escandinávia, a Prússia, a Livônia e dois terços da Alemanha são solidamente protestantes. A Reforma segue a todo passo no norte das Terras Baixas e mesmo na França e na Boêmia católicas.

As igrejas protestantes logo assumem um caráter nacionalista. No entanto, a criação da Igreja Anglicana é incomum mesmo para o protestantismo nacional. Num momento de irritação ao ter seu divórcio impedido pelo papa, o rei Henrique VIII da Inglaterra simplesmente declara a separação da Igreja inglesa e de Roma em 1534, embora a liturgia e teologia anglicana permaneçam praticamente idênticas à doutrina católica. Mesmo as igrejas católicas são forçadas a adotar um estilo mais nacional; o papel ativo assumido por alguns monarcas católicos exige isso. A Igreja francesa, em particular, torna-se rapidamente independente do papado. A criação de igrejas nacionais talvez seja a evidência mais imediata para as pessoas comuns de uma nova identidade nacional. Se o povo medieval pensava em termos gerais, em sua cidade ou suas terras e no Reino de Deus, os europeus do Renascimento começam a pensar em termos individuais e nacionais, em sua virtude (ou riqueza) pessoal e na de seu país.

O nacionalismo também está na essência das guerras contra as religiões das minorias. O desvio da ortodoxia local era um pretexto do pior tipo para as perseguições: católicos (em países protestantes), protestantes (em países católicos), judeus, muçulmanos e sobretudo os pagãos remanescentes caem sob censura imediata. O frenesi alcança uma ferocidade especial conforme aumenta a força da temível Inquisição espanhola. Num surto de êxtase nacionalista, Ferdinando e Isabela matam os muçulmanos e decretam que todos os judeus precisam deixar a Espanha ou ser convertidos. Os judeus convertidos, ou *marranos*, como eram chamados, ainda tornam-se alvos especiais da Inquisição por sua alegada recaída e por crimes contra a *limpieza de sangre*, a "pureza do sangue". A campanha de Torquemada contra os marranos torna-se a primeira na história a perseguir a raça judia em vez da religião judia.

Esse conflito religioso não se restringe a monoteísmos conflitantes. Apesar da influência do cristianismo, o fogo do paganismo arde com força nas campos solitários da Europa — até que as chamas da Inquisição ardam com mais força ainda. Levados por uma corrupção sobrenatural e um êxtase religioso, pessoas comuns e reis declaram uma guerra aberta às "bruxas" em geral e às mulheres em particular. Em 1484, a publicação do *Malleus Maleficarum* ("Martelo das Bruxas"), um texto alemão de caça às bruxas, lança a maior das tochas sobre o pavio. Embora alguns grupos — notavelmente os místicos pagãos reunidos sob o nome Verbena — retaliem, muitos simplesmente se escondem ou fogem. Contudo, na década de 1550, há poucos lugares para se esconder; algumas cidades prendem ou queimam todas as mulheres que encontram. As chamas irão queimar por praticamente 200 anos, consumindo mais de 2 milhões de vidas.

Mulheres

Meretriz. Bruxa. Musa. Companheira. O papel da mulher renascentista é complexo e em constante mudança. Aos olhos da Igreja, todas as Filhas de Eva são corruptas e inferiores; entretanto, a praticidade exige uma visão mais aberta, e as mulheres são, em sua maior parte, respeitadas e amadas desde que pareçam ser virtuosas.

"Parecer" é uma palavra chave; os códigos morais do cristianismo medieval são tão rígidos que ninguém consegue segui-los completamente. Sermões de cautela contra "a sensualidade e os apetites profanos" do sexo frágil, assim como a cavalaria, elevam a mulher a um pedestal sublime. A mulher real encontra-se entre dois extremos; nas fazendas, ou nas cortes e fábricas, elas demonstram seu valor ao pisar fora da linha do decoro ao mesmo tempo que mantêm uma disposição casta e dócil. Os códigos sociais mantêm-se razoavelmente rígidos nos padrões posteriores, mas se afrouxam consideravelmente conforme o Renascimento progride.

Entretanto, mesmo nos melhores momentos, as mulheres são social e legalmente inferiores aos homens, comercializadas através de casamentos e fadadas apenas a educar os filhos. Algumas mulheres rebelam-se ao abraçar a feitiçaria ou os costumes pagãos, disfarçando-se de homens ou arriscando-se a ir ao Inferno e a desonrar-se como prostitutas ou atrizes. Outras juntam-se à Igreja ou administram fortunas em nome de seus maridos. As nobres são tratadas de forma muito mais igualitária do que as camponesas; algumas, como a rainha Elizabete, tomam as rédeas do poder e desafiam qualquer um a tomá-las de suas mãos. No entanto, mais frequentemente, mulheres abastadas (como Lucrecia Borgia ou Catarina de Medici) atuam através de intermediários, amantes, maridos fracos ou irmãos influentes. Tais damas precisam ser astutas, interpretando seu papel de docilidade enquanto manipulam os homens como peões de xadrez ao seu redor.

A medida que o Renascimento se espalha, artistas e filósofos exaltam a Mulher de muitas formas; a adoração a Nossa Senhora (um insulto aos protestantes mas popular entre os católicos) substitui a Mãe Pagã; pintores como Botticelli e Ticiano glorificam o corpo feminino, enquanto escritoras como Isabella d'Este e Christine de Pizan demonstram que as mulheres realmente têm uma mente. O rompimento mais flagrante com as antigas tradições acontece com Joana d'Arc; embora ela seja queimada como bruxa, seu carisma, espiritualidade e destreza marcial acabam com a imagem da Mulher como sendo fraca, uma simples vassala do Homem. À luz do Renascimento, muitas mulheres renunciam a seus velhos papéis. Desde que escolham bem, continuem tendo sorte e interpretem a parte que lhes é dada, essas Filhas de Eva constróem sua própria sorte.

A Arte Desafia a Religião

Obviamente, a rivalidade e a intolerância não são novidade para as religiões do mundo. De uma forma ou de outra, elas têm combatido seus inimigos, e umas às outras, há séculos. O que pelo menos o catolicismo nunca tinha enfrentado era a *irreligião*. Ironicamente, a redescoberta do primeiro inimigo do catolicismo, a antigüidade romana, forneceu a base para seu mais novo rival: a secularidade. Com a desintegração do cristianismo e a ascensão das nações-estado, emerge uma filosofia que tenta separar a Igreja do Estado. Ainda na sua infância, o movimento secular nasceu de influências tão diversas quanto a poesia vernácula de Dante (em italiano popular em vez do latim da Igreja), a filosofia de William of Ockham (que separa a natureza da Divindade) e a influência cada vez maior da lei romana clássica. Conforme os mercadores começam a pensar cada vez mais nesse mundo, eles se tornam mais interessados nas representações e informações sobre este. O desenvolvimento da perspectiva na arte acelera esse desejo e dissemina-o para outras artes.

Veja o homem ostentoso no palco, uma máscara sobre seu rosto e um calção colorido cobrindo-lhe o quadril. Sua voz, num tom mais alto que a multidão, fala num bom toscano com um sotaque espanhol. Seu papel, um arlequim pomposo, encaixa-se com sua agilidade, mas não com seus modos. As damas no fundo da platéia não ligam; após o anoitecer, o ator irá receber bilhetes secretos para encontros noturnos. Ah, a vida do Malandro é grandiosa...

O drama vai das peças sobre paixão religiosa para paixões de um tipo mais terreno. Atores viajantes, outrora bandos furtivos de vagabundos, recebem uma nova "respeitabilidade", especialmente quando uma forma improvisada chamada *Commedia Dell'Arte* se espalha da Itália para outras nações. Com sua aceitação cada vez maior, os atores antigamente desdenhados ganham acesso às cortes, mansões e até mesmo ao Vaticano; o político exilado Nicolau Maquiavel provoca um rebuliço com sua peça escandalosa de 1512, *Mandragola*, em que um frade aconselha uma esposa virtuosa a cometer adultério. O papa Leão X o aprecia tanto que contrata Maquiavel para produzir a história da Itália. No entanto, o maior triunfo secular de Maquiavel é um manual de política prática, que aconselha a violação das virtudes cristãs se elas interferirem com a governança e sugere a eliminação da influência da Igreja no governo. Não sendo um tolo, Maquiavel não permite a publicação de *O Príncipe* até 1533, cinco anos após sua morte.

O governo secular de Maquiavel vem de sua leitura da história romana, assim como seu drama secular originou-se de sua leitura das comédias romanas. De modo algum ele é o único a se interessar pelo assunto. Por toda a Europa, o influxo de livros impressos e estudiosos gregos refugiados cria uma moda por coisas clássicas. Platão ganha popularidade conforme os novos autores contrastam suas meditações arrebatadoras sobre a virtude com a lógica medieval aristotélica. Em 1440, Cosimo de Medici reabre a Academia Platônica, fechada pelo imperador Justiniano em 529 d. C. e incumbe especialistas gregos para a produção de sua representação em Florença. Textos gregos sobre história, filosofia, arquitetura e mágica fluem de Florença para a Europa. Poetas começam a invocar as musas e Apolo, imitando os épicos clássicos. Conforme a perspectiva permite que a pintura e a escultura restaurem sua conexão com a natureza, os artistas observam as grandes esculturas natura-

listas gregas para se inspirarem. As pinturas de deuses gregos e heróis romanos juntam-se às pinturas de santos e profetas nas paredes de críticos. Até mesmo figuras bíblicas são pintadas no estilo clássico, e artistas enfatizam as histórias mais picantes em detrimento das mais morais. O mais blasfemo, aos olhos devotos, é a glorificação do Homem acima de Deus. Embora os humanistas ainda se ajoelhem diante do trono do Senhor, eles o fazem com um novo orgulho dentro de si. Um contentamento pagão para com o corpo humano substitui a ética católica medieval da vergonha; roupas, modos e artes celebram o orgulho e a sensualidade, e muitas pessoas se entregam.

Não que todas as virtudes sejam abandonadas (embora muitas pessoas tenham suas dúvidas); em lugar da modéstia e da devoção, surgem novas virtudes. O homem de caráter nobre (seja aristocrata, morador das cidades ou mercador) busca a virtude romana conhecida como *humanitas*, ou humanismo. O humanismo engloba a realização individual, o prazer do intelecto e do corpo, o autocontrole e valorização de si mesmo. Ele também enfatiza a inteligência, a arte, a literatura, a história e a filosofia. *The book of the courtier*, o best-seller de 1507 de Baldassare Castiglione, aconselha o aspirante a cavaleiro a desenvolver uma perspicácia preparada, um braço forte, um perna graciosa e uma disposição considerável. Contudo, a influência do *humanitas* vai além dos manuais de etiqueta da corte. Para uma cultura oprimida por séculos de pestes, guerras e decadência, a lembrança de uma era dourada vem como um alvo intelectual sustentador e um objetivo glorioso a ser atingido.

Com a redescoberta da história romana e grega surge uma nova perspectiva de história em si. Os humanistas reconstróem o passado, não como um sermão das Escrituras, mas como um arquivo pragmático. Os historiadores ressuscitam o modelo clássico das Eras de Ouro, Prata e Ferro da humanidade, e rebatizam o período medieval como "idade das trevas", quando os bárbaros "góticos" extinguíram a luz da Roma clássica. Logo se cria o sonho de uma nova Era Dourada. Uma nova Europa, construída a partir do modelo da antiga e gloriosa, percorre a visão de toda pessoa instruída ou alfabetizada — particularmente as principais figuras da secreta Ordem da Razão, que defendem o *humanitas* e literalmente reescrevem a história para esta se adequar aos seus propósitos.

A Salvação do Ouro

O humanismo ataca a mentalidade do mundo medieval da mesma forma que a nova economia ataca seu coração. A essência vital do sistema medieval são os camponeses. Seu trabalho, nada além disso, cria as riquezas e mantém o poder dos bispos e senhores feudais. Uma escassez razoável de alimentos significava pobreza para todos; uma escassez severa significava a morte. Embora isso continue sendo a regra nas zonas rurais, as aldeias e cidades criam comerciantes, artesãos, estudiosos, fazendeiros especializados e outros que se recusam a viver e morrer de acordo com o suor em seus rostos ou a época das geadas. O norte da Itália escapou do mundo medieval em 1176, quando um conjunto de aldeões expulsou os cavaleiros de Frederico Barbarossa. No século XV, ele começou a levar o resto da Europa consigo. Aquilo que só podia ser chamado de "a classe média" ganha a Europa. Nas nações mais avançadas, a prosperidade não depende mais de cavaleiros de armadura e servos dóceis, mas de teares trabalhando e uma moeda forte.

O comércio e o sistema bancário enchem os cofres das classes mercantis européias. Conforme as cidades crescem, o mercado por grãos aumenta. Os donos de terras e fazendeiros ao longo do continente optam por culturas lucrativas de exportação em vez da agricultura de subsistência. As embarcações carregam agora linho, lã, madeira e ferro brutos para as cidades, onde a capacidade de suas fábricas superou o fornecimento local de suprimentos. Os preços caem, consolidando ainda mais as economias de grande escala. A medida que o mercado expande, novas minas o mantêm repleto de dinheiro. O comércio não pode prosseguir sem vendedores e compradores, e os bancos utilizam-se de suas habilidades italianas para conseguí-los.

Há pouco tempo, a usura era um pecado reservado para os judeus e mouros; no século XV, muitos italianos superaram esse pecado (ou acabaram com ele através de presentes generosos à Igreja). Os bancos públicos surgem sem dificuldade, primeiro em Gênova, em 1404, depois em Florença, sob os Medici. Logo banqueiros holandeses e flamengos juntam-se ao jogo; em 1531, a Bolsa de Valores de Antuérpia é aberta e nasce o capitalismo industrial.

A diferença entre a velha e a nova era pode ser vista com a história de dois reis: em 1343, quando Eduardo III da Inglaterra deixou de pagar por seus empréstimos, ele levou os bancos florentinos dos Bardi e dos Peruzzi à falência. Em 1519, quando Carlos I da Espanha obtém um empréstimo do banco dos Fugger para utilizá-lo como suborno para assegurar a coroa imperial, Jakob Fugger não apenas consegue seu dinheiro de volta com juros como também assume o controle das minas de prata da Áustria e de cobre da Hungria. A escala dos novos bancos aumenta com seu poder: os Medici detêm um capital de 90 mil florins em 1451; noventa anos mais tarde, os bancos dos Fugger detêm mais de um milhão.

As sociedades mudam vagarosamente, e as sociedades agrícolas são mais lentas do que a maioria. Mesmo em 1550, a grande maioria da população européia continua sendo agrícola. A nova economia e a nova sociedade pressionam tanto a nobreza rural como os camponeses. Muitos pequenos proprietários rurais têm sua terra graças a um aluguel fixo; conforme os preços agrícolas aumentam, o aluguel torna-se mais fácil de ser pago. Os aluguéis reais diminuem conforme os custos aumentam, de modo que muitos nobres mais jovens buscam sua sorte no Novo Mundo, em exércitos mercenários ou em guerras religiosas. Em outras partes da Europa, o sistema medieval dura o suficiente para permitir que a aristocracia contra-ataque, especialmente na Europa oriental, que tem menos cidades, reis mais fracos e senhores feudais mais agressivos. Em 1511, os nobres poloneses impuseram a servidão incondicional ao mesmo tempo em que esta desaparecia do ocidente. Em todo lugar que os nobres são fortes e as cidades fracas, o padrão é o mesmo: na Espanha, em Portugal, em Nápoles, na Sicília, na região central da Inglaterra e na Europa oriental, os novos tempos trazem uma nova repressão.

Entretanto, na Alemanha, na França, em Flandres, no norte da Itália e no sul da Inglaterra, o pobre fazendeiro está melhor do que nunca. É claro que essa nova prosperidade não acaba com a insatisfação; justamente o contrário. A "revolta das expectativas cada vez maiores" alimenta a renovação religiosa, a revolta dos comuns e a caça às bruxas. A revolta camponesa torna-se uma característica habitual da Europa central; com o tempo, elas levam a desordens, pequenas guerras, matanças e o triunfo eventual da nobreza.

Veja o ferreiro alemão em sua forja, curvando o metal para fazer dobradiças de uma viseira com um par enorme de alicates. Esse é o trabalho de um aprendiz, mas os aprendizes se foram. Uma revolta está se iniciando, e eles partiram para juntar-se a ela. Um bando de jovens recém-saídos da universidade considerou adequado contestar os direitos à bebida no Black Boar Inn. Os garotos do ferreiro não estão prestes a fugir desse desafio, de modo que a forja continua fria por enquanto.

Cerveja roubada e temperamentos jovens elevam as vozes de rapazes na praça da cidade. De repente, um choque de metais junta-se às vozes. O armeiro suspira. Ele tinha a esperança de que não se chegasse a esse ponto. Colocando seus alicates de lado, o ferreiro procura uma barra de ferro...

As reações podem assumir outras formas nas cidades. Em Florença, o visionário Girolamo Savonarola rejeita não apenas a corrupção do catolicismo, mas as novas artes e ciências dos humanistas e seus benfeitores mercantes. Clamando por uma "fogueira das vaidades", ele destrói jóias, cosméticos, perucas, livros e arte em sua tentativa de impor o cristianismo devoto no coração do Renascimento. Seu movimento acaba com sua excomunhão e condenação à fogueira em 1498, mas as forças sociais que ele comandara continuam crescendo. Os Sete Trovões, profetas cujo nome foi conferido em razão dos sermões estrondosos e das trombetas do Julgamento Final, declaram que o Fim está próximo. Muitas pessoas acreditam, e uma onda de puritanismo toma conta da Europa. Mansões opulentas são queimadas e donos de terra são assassinados antes de o ano de 1500 passar e o fervor diminuir. Mesmo assim, seus ecos se mantêm; o calvinismo, o puritanismo e a revolta papal fornecem um contraponto sangrento para o *humanitas*. Embora os novos ideais nunca desapareçam, os séculos que se seguem verão uma batalha entre a mente e o espírito, a paixão e a pureza, prolongando-se até o milênio seguinte.

Uma Tendência Através do Mundo

Os exploradores, comerciantes e missionários europeus espalham esse conflito por todo o mundo. Os chineses expulsam repetidamente (e sem sucesso) os mercadores ocidentais; os chefes muçulmanos do Oceano Índico resistem ao poder naval português, fracassam e recorrem à pirataria; os reinos africanos ascendem, prosperam e decaem seguindo os ritmos da exigência européia por escravos; as confederações e impérios das Américas são derrubados com as pestes sem nunca saber o que os acertou. Chefes nativos de Málaca e Mali usam mosquetes alemães para travar suas guerras e vidro veneziano para revestir seus espelhos. Nem mesmo o pão de todo dia escapa ileso: os espanhóis introduzem o milho na China, a batata na Irlanda, o gado no México, a pimenta malagueta na Índia e o inhame na África.

As mudanças vêm com a chegada das velas européias no horizonte. Mas as mudanças dentro da Europa são igualmente imprevisíveis e inesperadas. Os maiores pensadores do cristianismo procuram restaurar uma era dourada. O que realmente criam é um amálgama alquímico de ouro e ferro, de prata e aço: ao mesmo tempo uma Pedra Filosofal e uma bala de chumbo para mosquetes. Ao tentar reacender as brasas de um passado morto, eles alimentam uma chama que destrói seu presente e deixam toda a Europa aturdida em meio à nova luz da Razão — e todo o mundo aturdido em meio à nova luz da Europa.

Uma Breve Cronologia Mortal do Renascimento (1431-1550)

- **1431:** Joana d'Arc é queimada na fogueira; Henri-que VI da Inglaterra é coroado rei da França.
- **1431-47:** Papa Eugênio IV.
- **1434:** Revolta em Roma. O Papa Eugênio IV foge para Florença. A catedral de Florença é completada.
- **1434-64:** Cosimo de Medici, governante de Florença e patrono das artes.
- **1436:** As tropas inglesas fogem de Paris. Sigismund torna-se rei da Boêmia.
- **1437:** Queda da Casa de Luxemburgo. Alberto V é bem-sucedido como rei da Hungria, Boêmia e Alemanha. É fundado o Ali Souls College em Oxford, Inglaterra.
- **1440:** Academia platônica fundada em Florença. Johann Gutenberg aperfeiçoa a impressão com tipos móveis.
- **1441:** A rota portuguesa de comércio escravo é estabelecida.
- **1443:** Peste na Inglaterra.
- **1447:** A Universidade de Palermo é fundada.
- **1447-55:** Papa Nicolau V, renomado estudioso.
- **1448-53:** Constantino XI, último rei bizantino.
- **1450:** O líder mercenário Francesco Sforza torna-se duque de Milão. É fundada a Biblioteca do Vaticano.
- **1451:** A Universidade de Glasgow é fundada.
- **1451-81:** Mohammed II, o Conquistador, sultão otomano.
- **1451-1498:** Girolamo Savonarola, reformista fervoroso, profeta do Julgamento Final.
- **1452-93:** Frederico III, sacro imperador romano.
- **1452-1519:** Leonardo da Vinci, gênio, artista, magus artesão; muitos patronos, nenhuma afiliação.
- **1453:** Constantinopla é tomada pelos turcos — fim do Império Bizantino. A Guerra dos Cem Anos (Inglaterra e França) também termina com a vitória francesa. A Paz de Lodi acaba com a guerra entre Veneza e Milão; paz relativa entre os estados italianos. Impressa a *Bíblia* de Gutenberg.
- **1455-1467:** Reino de Vlad, o Empalador.
- **1455-85:** Travada a Guerra das Rosas pelo trono inglês.
- **1456:** Julgamento de Joana d'Arc é anulado. Os turcos conquistam Atenas.
- **1458-64:** Papa Pio II, inimigo da corrupção da Igreja.
- **1460:** Completada a Catedral de Winchester.
- **1461-83:** Luis XI governa a França.
- **1464-71:** Papa Paulo II.
- **1464:** Estabelecido o serviço real francês de correio.
- **1469-92:** Lorenzo de Medici governa Florença.
- **1470:** A primeira imprensa francesa é estabelecida em Sorbonne, Paris.
- **1471-84:** Papa Sisto IV.
- **1474:** William Caxton imprime o primeiro livro na Inglaterra.
- **1474-1507:** Cesare Borgia, mestre da intriga, modelo para O Príncipe.
- **1476:** Caxton estabelece uma imprensa em Westminster.
- **1477:** A Habsburgos adquirem a Holanda.
- **1478:** A Inquisição espanhola começa a perseguição a judeus, muçulmanos e hereges. Giuliano de Medici é assassinado na catedral de Florença.
- **1479:** A Espanha é unificada sob Ferdinando e Isabela. A Universidade de Copenhague é fundada.
- **1480:** Ludovico Sforza procura tomar o poder em Milão.
- **1480-1519:** Lucrecia Borgia, *femme fatale* com o rosto de um anjo e a mente de uma estudiosa.
- **1481-1512:** Bajazet II, sultão dos turcos.
- **1482:** A primeira grande *villa* do Renascimento é construída pelo papa Leão X. Paz de Arras (França e Habsburgos).
- **1484:** Bula papal condena a bruxaria. Inquisidores são enviados à Alemanha. Ricardo III reforma a lei, o comércio e o sistema fiscal inglês.
- **1484-92:** O papa Inocêncio VIII aumenta drasticamente o gasto e os impostos do Vaticano.
- **1485:** A batalha do campo de Bosworth. A dinastia Tudor é estabelecida. O *Nascimento* de Vênus de Botticelli.
- **1485-95:** Ivan III leva arquitetos italianos para Moscou.
- **1486:** Maximiliano I eleito rei da Alemanha.
- **1487:** Bartolomeu Dias navega em torno do Cabo da Boa Esperança.
- **1489:** Começam a ser utilizados os sinais de mais (+) e menos (-).
- **1490:** Primeiros orfanatos na Itália e Holanda. O balé é introduzido nas cortes italianas.
- **1492:** Cristóvão Colombo chega às Índias Ocidentais. A Espanha conquista a Granada moura. Torquemada ordena que os judeus se convertam ou deixem a Espanha. O primeiro globo terrestre é construído. Henrique VII da Inglaterra invade a França.
- **1492-1503:** Rodrigo Borgia torna-se o infame "papa Borgia" Alexandre VI, levando a corrupção papal a níveis históricos.
- **1493:** O Tratado de Demarcação divide o Novo Mundo entre a Espanha e Portugal. É publicada a *Nuremberg Chronicle*, apresentando a história do mundo desde a Criação até o presente. Cesare Borgia é designado cardeal.
- **1493-1519:** Maximiliano I, sacro imperador romano.
- **1494:** Carlos VIII da França invade a Itália, depõe os Medici e ataca Roma. De *verbo mirifico*, de Reuchlin, um estudo do cabalismo, é publicado. Fundado o King's College de Aberdeen.
- **1495:** Os franceses capturam Nápoles. A Sacra Aliança é derrotada na batalha de Formovo. Hieronymus Bosch pinta *O Jardim das Delícias Terrenas*. Uma epidemia de sífilis se espalha pela Europa.
- **1495-97:** A *Última Ceia* de Leonardo da Vinci.
- **1496:** Santo Domingo é fundada. Os judeus são expulsos de Portugal.
- **1497:** John Cabot descobre a Terra Nova. Fome em Florença.
- **1498:** Vasco da Gama chega à Índia. *Memoires*, de Philippe de Commines, o "Maquiavel francês".
- **1499:** Luis XII da França ataca Milão. Os suíços conseguem sua independência. A frota veneziana rende-se aos turcos.

- **1500:** Início do Alto Renascimento. A Universidade de Valência é fundada. Jakob Nufer (castrador suíço de porcos) realiza a primeira cesariana. Um serviço regular de correio é estabelecido entre Viena e Bruxelas. Da Vinci projeta o revólver (já utilizado pelos Dedaleanos).

- **1501:** Paz de Trento (França e o imperador Maximiliano I). Os jogos de cartas tornam-se populares na Europa. Uma bula papal decreta a queima de livros contra a Igreja.

- **1501-04:** *Davi* de Michelangelo.

- **1502:** A Universidade de Wittenberg é fundada. É criado o primeiro relógio, Nuremberg Egg.

- **1503:** Papa Pio III. Leonardo da Vinci pinta a *Mona Lisa*. A catedral de Canterbury é completada (começou em 1070).

- **1503-1513:** Papa Júlio II, "o papa guerreiro"; patrono de Michelangelo, Rafael, cruzado pela autoridade papal.

- **1504:** Universidade de Santiago de Compostela é fundada. Veneza propõe a construção do Canal de Suez. Começa um serviço regular de correio entre Viena, Bruxelas e Madri.

- **1506:** Maquiavel cria a milícia florentina.

- **1508-12:** Michelangelo pinta o teto da Capela Sistina em Roma.

- **1509:** O papa Júlio II excomunga toda a República Veneziana. Perseguição de judeus na Alemanha. Terremoto destrói Constantinopla. O comércio de escravos no Novo Mundo é proposto pela primeira vez. Henrique VIII assume o trono inglês.

- **1511:** A Sacra Aliança é formada para repelir os franceses.

- **1512:** O *Commentariolus* de Nicolau Copérnico afirma que a Terra gira em torno do sol.

- **1513:** Tratado de Mechelen. Espanha, Inglaterra, Sacro Império Romano (SIR) e o papa concordam em invadir a França. Vasco de Balboa descobre o Oceano Pacífico. Ponce de Leon descobre a Flórida.

- **1513-21:** Giovanni de Medici torna-se o papa Leão X, inimigo de Martinho Lutero.

- **1514:** Primeira embarcação européia alcança a China. A Casa de Fugger é autorizada a vender indulgências papais na Alemanha. Primeiras fábricas nacionais na França.

- **1515:** Conselho de Lateran exige o controle católico sobre todos os livros publicados na Europa.

- **1517:** Rafael pinta *A Transfiguração*. Martinho Lutero fixa as 95 Teses em Wittenberg. O café aparece na Europa pela primeira vez. As revoltas de maio em Londres.

- **1518:** Paz de Londres (acordo entre Inglaterra, França, SIR, papa e Espanha). Os estados bárbaros da Argélia e Tunísia são fundados. O Royal College of Physicians é fundado em Londres.

- **1519-22:** Fernão de Magalhães circunavega o mundo; ele morre em 1521, mas sua tripulação termina a jornada.

- **1519-21:** Hernán Cortés conquista os astecas.

- **1519-56:** Carlos V, sacro imperador romano.

- **1520:** É fundada a Biblioteca real da França. Lutero é declarado herege e é excomungado.

- **1521:** Dieta de Worms. Lutero é banido do SIR. Suleiman II, o Magnífico, toma Belgrado. Confecção de seda na França.

- **1522:** Albrecht Dürer projeta máquinas de guerra voadoras.

- **1523:** Os portugueses são expulsos da China.

- **1523-34:** Giulio de Medici torna-se o papa Clemente VII.

- **1525:** Primeira utilização de mosquetes pela infantaria espanhola. É fundada a Ordem Capuchinha.

- **1527:** Tropas imperiais alemãs saqueiam Roma, matam mais de 4 mil e aprisionam o papa.

- **1528:** Primeiro manual sobre a cirurgia, *Die kleine Chirurgia*, de Paracelso. A peste chega à Inglaterra.

- **1529:** Os turcos atacam Viena. Publicação do *Kunstrecht Alchemie-büschlin*, manual de alquimia. O termo "protestantes" é inventado.

- **1530:** Os portugueses colonizam o Brasil. A roca, os fósforos e as bancadas são utilizados na Europa.

- **1531:** O cometa de Halley é acompanhado por proclamações de destruição.

- **1532:** É publicado *O Príncipe*, de Maquiavel. Reforma calvinista na França.

- **1533:** Francisco Pizarro conquista os incas. Henrique VIII casa-se com Ana Bolena e é excomungado.

- **1534:** Henrique VIII rompe com a Igreja Católica Romana. Martinho Lutero traduz a *Bíblia* para o alemão.

- **1534-49:** Papa Paulo III, inimigo de Henrique VIII.

- **1535:** Jacques Cartier navega pelo Rio São Lourenço. Sir Thomas More é julgado por traição e é martirizado.

- **1536:** Decreto real acaba com 367 casas religiosas na Inglaterra. Catarina de Aragão morre; Ana Bolena é executada; Henrique VIII casa-se com Jane Seymour.

- **1537:** Surgem as primeiras canções sacras. Os primeiros conservatórios de música em Nápoles (garotos) e Veneza (garotas). É publicado o *Grosse Asonomie*, manual de astrologia.

- **1538:** Ticiano pinta *A Vênus de Urbino*.

- **1540:** Inácio de Loyola funda a Sociedade de Jesus (jesuítas) para enfrentar a heresia. Hernando de Soto descobre o Rio Mississippi. Henrique VIII casa-se com Anne de Cleves; mais tarde, ele anula o casamento e casa-se com Catherine Howard.

- **1541:** João Calvino funda a "Cidade de Deus" em Genebra. Henrique VIII declara-se chefe da Igreja irlandesa. Reforma Calvinista na Escócia.

- **1542:** A rainha Catherine Howard é executada. Os primeiros europeus chegam ao Japão. É publicado *De fabrica corporis humani*, manual de anatomia moderna.

- **1543:** Henrique VIII casa-se com Catherine Parr. Os primeiros protestantes são queimados pela Inquisição espanhola.

- **1545:** Conselho de Trento. Começo da Contra-Reforma.

- **1546:** Começa a construção do museu do Louvre. Primeira farmacopéia. Mercator afirma que a Terra tem pólos magnéticos.

- **1547:** Primeiras previsões de Nostradamus. O francês torna-se a língua oficial da França (era o latim). Moscou é destruída pelo fogo.

- **1548:** O Hotel de Bourgogne (primeiro teatro coberto) é construído em Paris. Publicação de *Spiritual Exercises*, de Inácio de Loyola.

- **1550:** Primeira coleção européia de contos de fadas. Começo do estilo barroco na arquitetura. A cera para lacres é usada pela primeira vez.

- **1550-55:** Papa Júlio III.

Bellum Magicarum: História Oculta

*O desejo excessivo de poder fez com que os anjos decaíssem;
o desejo excessivo de conhecimento fez com que o homem decaísse.*



gora vejamos o lado sombrio do espelho — os lugares em que os males se escondem. Ouça o estrondo do trovão enquanto ele atravessa a noite. As nuvens se abrem e o relâmpago se espalha sob o mal que se encontra abaixo.

A salvo atrás de uma porta com dobradiças, um príncipe planeja o fim de um amigo. O veneno na mesa ao seu lado foi barato, mas vai servir. Mãos experientes escrevem convites para uma festa que ocorrerá daqui a uma semana. É uma pena que alguns dos convidados nunca irão embora.

Não longe dali, as bruxas dançam, sua pela torna-se lisa com o suor e a chuva. Um flautista louco toca uma música enquanto dança descalço sobre a lama. O garoto cristão escondido nas árvores poderia ser perdoado por seu terror, mas nunca por sua luxúria — essas mulheres e seus companheiros certamente devem estar ligados ao Diabo. O fogo das fadas ilumina seus olhos e os Deuses Antigos riem nesta noite.

A luz de velas, os mortos-vivos conspiram. Um número grande demais dentre eles foi pego pelas chamas, e algo precisa ser feito. Argumentos são proferidos por gargantas imortais. Paixões desumanas se exaltam. Alguns propõem uma aliança secreta, uma *Camarilla*, para defendê-los dos caçadores. Outros consideram sua maldição um direito de nascença. Deus os tornou assim; através de sua maldição, eles realizam Seu desejo e não se esconderão.

Tantos segredos. Tantas lendas.

A noite está repleta delas.

Vamos começar.'

A Guerra da Ascensão

A guerra entre os magi não é algo novo. O Despertar traz consigo a mácula da arrogância e a convicção da crença absoluta. Ambas são partes necessárias da Arte, mas elas conspiram para tornar os magi seus próprios piores inimigos. Enquanto os povos da noite e os mortais correm seus próprios perigos, os magos parecem tender para a destruição mútua. É como se as mariposas levassem seu próprio fogo e tentassem imolar umas às outras com suas chamas.

No entanto, com a fundação da Ordem da Razão, as batalhas transformaram-se em guerras. Os cultos infernais, Desauridos ensandecidos, ordens templárias e guildas de mágicos formaram pactos ou inimizades há séculos, mas nunca numa escala tão grande. A Convenção da Torre Alva, realizada em 1325, juntou os Altos Artesãos e os defensores da Igreja

cristã de todo o mundo conhecido, dá-lhes um único propósito e unifica-os numa sociedade. Trabalhando lentamente e ao longo de grandes distâncias, eles fazem o que nenhuma outra ordem jamais conseguiu: eles começam a tecer um sistema único de mágica e um paradigma que o acompanha, então declaram guerra aos mágicos que ameaçam sua ordem.

O Jardim e os Wyck

Ordem, mudança e caos sempre foram os companheiros da mágica. Dizia-se que no começo o próprio Deus criou o Céu e a Terra. Quando anjos orgulhosos se rebelaram, Ele lançou Suas tropas contra eles, derrubou-os e criou o Inferno como punição. Deus lhes deu o domínio sobre os animais e os elementos. Seus anjos ensinaram-lhes grandes Artes — ou mesmo, algumas lendas contam, deram seus espíritos imortais ao homem e à mulher. No Primeiro Jardim, Deus criou a Arvore do Conhecimento e lacrou grandes verdades em seu interior. Sabendo que essas verdades ardiam como fogo, Ele ordenou que tanto o homem como a mulher evitassem a Arvore.

O homem, Adão, recebeu os dons místicos da Nomeação e do Comando; a mulher, Lilith, foi agraciada com a Fertilidade e a Intuição. (Algumas lendas concedem esses talentos a Eva, mas muitos magi instruídos chamam Lilith de Mãe original). Com o tempo, a mulher rejeitou a supremacia de Adão e fugiu do Jardim enfurecida. Uma noite, ela chegou furtivamente até a Arvore e comeu seu fruto. Deslumbrada, ela correu noite adentro para experimentar seus novos poderes. Fora do Jardim, ela encontrou anjos decaídos e aprendeu as Artes sombrias.

O Senhor ficou descontente e enviou três anjos para manter Lilith longe de seu Jardim. Ele criou uma segunda mulher, mas Adão, vendo sua parceira sendo criada diante dele, não podia amá-la. O Senhor fez uma terceira companheira, Eva, que, como todos sabem, comeu a fruta da Arvore e seduziu Adão a fazer o mesmo. Enfurecido, Deus expulsou os humanos do jardim e acabou com sua imortalidade, amaldiçoando-os com a dor.

Mas eles se lembravam de suas Artes; nas terras desertas fora do Jardim, demônios tentavam-nos com segredos malignos. Adão e Eva recusaram, mas com o tempo alguns de seus filhos foram até os demônios ou a Lilith, aprendendo magikas infernais. Esses segredos os enlouqueceram, e eles vagaram por regiões selvagens, destruindo tudo que encontravam.

Pagãos, como sempre, contam uma lenda diferente: para eles, a mágica é um direito de nascença dos deuses. Alguns deuses, próximos aos humanos, deram-lhes os segredos das Artes, fizeram amor com eles ou encarnaram servos divinos à imagem das pessoas. Os primeiros magi, chamados de *Wyck*, surgiram dessas bênçãos iniciais, ensinaram as Artes menores aos seus primos e realizaram grandes milagres e maldades. Os infieis mais exóticos, magi de terras distantes, têm centenas de outras histórias — lendas de enganadores mortais ganhando as magikas em jogos de azar, de presentes ensinados por fantasmas ancestrais ou homens-animais, de heróis imortais que lutaram contra os deuses e mesmo de uma simples harmonia com a Criação — uma harmonia que concede o poder conforme retira o desejo por ele.

História Perdida

Os laços antigos com a corte de Thothmes são apenas lendas no século XX. Para jogadores de **Mago: A Ascensão**, isso significa que o elo mítico entre os Artesãos Sagrados e a tradição consta apenas nos registros mais obscuros. A maioria dos relatos que sugere tal elo foi perdida, suprimida ou ignorada.

No Conselho, apenas Nicodemus Mulhouse e um punhado de antigos Herméticos conhecem as lendas antigas. É claro que a Tecnocracia expurgou completamente essas fantasias; agora apenas a biblioteca perdida de Ksirafai (**ver Capítulo V**) contém essas histórias, e mesmo se elas fossem encontradas, nenhum Tecnocrata que se preze acreditaria nesse despropósito.

Quanto às famosas lojas Maçônicas e da Rosa-Cruz, elas detêm apenas sombras vagas da verdade. É claro que muitos dos símbolos são os mesmos, e as lendas de suas origens dão pistas sobre a reunião thothmeica. Mas no século XX, as Artes mais antigas foram perdidas numa confusão causada por desorientação, desentendimentos e orgulho.

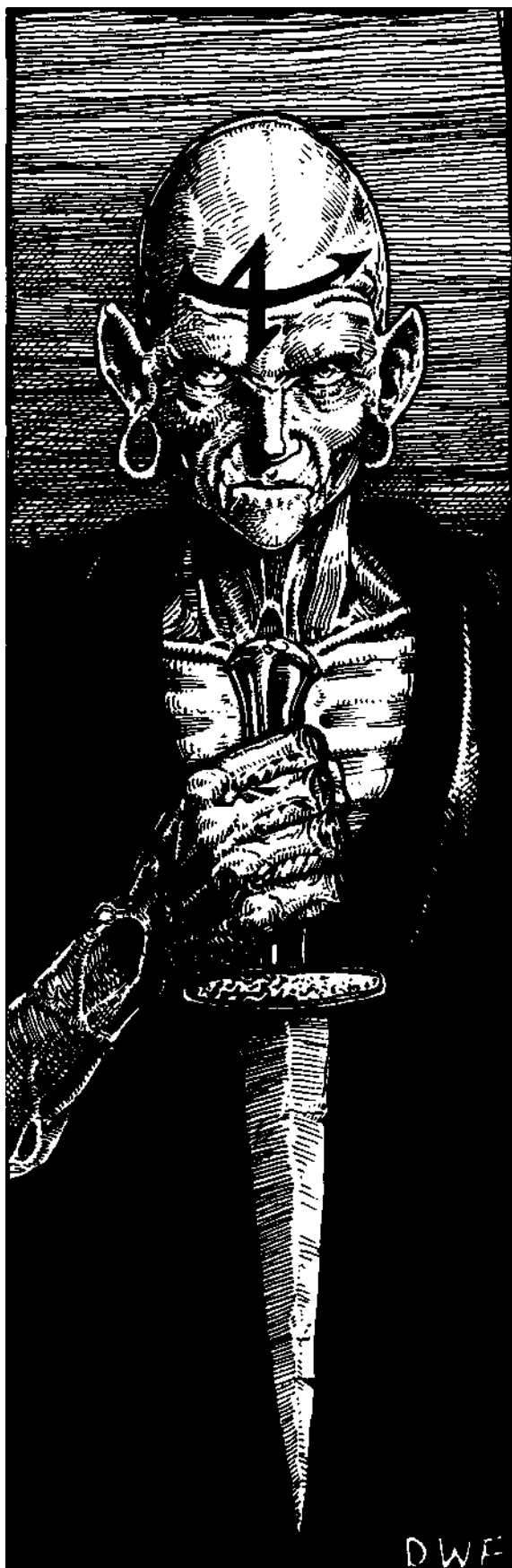
Como esses mortais são tolos.

Os primeiros magi dominaram muitas Artes; alguns construíram dispositivos e criaram poções enquanto outros pediram favores aos deuses (espíritos, anjos e demônios) ou extraíram suas magikas de dentro de si mesmos. Mas eles descobriram que sempre havia coisas que eles não podiam fazer. Mais cedo ou mais tarde, a punição divina — um Castigo — acabava com seus maiores feitiços. Para evitá-la, eles fizeram oferendas, formaram sistemas de mágica e ensinaram as pessoas ao seu redor a respeitar as regras que fizeram. Com o tempo, alguns magi perceberam as relações entre essas regras, as crenças (paradigmas) das pessoas ao seu redor e a gravidade do Castigo. Conforme mágicos errantes abriram espaço para as seitas místicas, essas regras tornaram-se práticas e suas ferramentas tornaram-se necessidades. A medida que as Tri-lhas e os objetivos dos feiticeiros se cruzavam, alguns formaram amizades enquanto outros guerrearam.

Raízes da Rosa-Cruz

A grande ironia do conflito místico que virá a ser chamado de Guerra da Ascensão é que seus dois maiores participantes deram início a suas sociedades na mesma mesa. Enquanto os primeiros magi juntaram pequenas seitas e treinaram um ou dois aprendizes, acredita-se que as grandes sociedades que um dia viriam a se digladiar originaram-se sob o sol egípcio.

Observe o passado distante, numa terra que ainda não foi esquecida. Nuvens escondem o céu acima de um grande templo de pedra. Num trono de madeira nobre, um homem cantarola numa língua harmoniosa; sua cintura está envolta



por linho e seu peito escuro está descoberto. Ao seu lado está sentada uma mulher linda, mais velha que ele, mas mesmo assim belíssima. Suas vestimentas embranquecidas escondem pouco mais que as dele, e seu cabelo é curto como o de um homem. Ambos os governantes vestem a coroa dupla do faraó e presidem uma reunião de magi.

Esses magi sofrem com o calor egípcio; alguns são escuros, outros pálidos e outros ainda vêem tudo por olhos estreitos. Para muitos, este não é seu lar, mas eles vêm em razão do pedido dos dois grandes monarcas. Juntos eles cantam numa centena de línguas; de repente, os raios vermelhos do sol atravessam as nuvens empoeiradas. Certamente essa é uma bênção dos deuses...

Como a lenda diz, o grande rei chamado Thothmes ("Filho de Thoth") e sua rainha, Hatshepsut, reuniram os maiores magi de seu reino 1500 anos antes da vinda de Cristo. Diante deles, os dois governantes invocaram os maçônicos da Babilônia, os arquitetos hebreus, os sacerdotes de Isis e Osíris e inúmeros místicos estranhos de regiões selvagens. Dentre esses últimos, dizem que Thothmes encontrou pessoas estranhas de uma terra mais tarde chamada de Catai. Juntos, eles formaram a sociedade dos (Altos) Artesãos Sagrados que empregavam a geometria sagrada para representar a jornada da alma, e um sacerdócio de curandeiros e videntes que buscavam orientação em poderes superiores. Thothmes e Hatshepsut determinaram nove Bases para a Criação e dividiam seu conjunto entre duas casas: os Juncos de Thoth e os Portadores do Cálice de Isis.

Como ocorre com todas as uniões, essas guildas logo se acabaram. Discórdia, inveja e rivalidade logo fragmentaram as realizações de Thothmes. Logo, uma dezena de ordens preservavam os segredos dos Portadores do Cálice e dos Juncos — ou pervertiam-nos. Alguns construíram o templo de Suleiman, conhecido como Salomão, o Sábio; outros transcreveram a Cabala, inventaram a pólvora, construíram a Grande Muralha de Catai e visitaram o jovem Salvador. Ao longo dos milênios, os segredos das casas egípcias encontraram seu caminho até as lendas mortais ou misturaram-se com os ensinamentos de outras seitas. Milhares de ordens místicas descenderam das casas originais, mas muitas mantiveram os símbolos originais, Artes e códigos que as haviam unido anteriormente. Entre esses símbolos estavam a cruz (intersecção e salvação), a rosa (orientação e amor divinos) e o sol (pureza e iluminação): coletivamente, a Rosa-Cruz.

Algumas dessas casas procuraram na ciência a iluminação derradeira; com fórmulas e dispositivos, eles manipulavam a Criação de acordo com sua vontade. Outros abraçaram os símbolos em detrimento das ferramentas, e teceram um estilo Hermético elaborado a partir das práticas ritualísticas das Artes egípcias, hebréias, babilônicas, gregas e árabes. A influência cada vez maior da Grécia, de Roma, de Cartago e da Pérsia lançaram grandes paradigmas através do mundo ocidental, enquanto uma Catai unificada tinha um efeito semelhante na Ásia. Seitas de Altos Artesãos — os Daloulaoshi em Catai, o Monte Ossa Calyx na Grécia, o Mokteshaf Al-Nour na Arábia e o Collegium Praecepti em Roma — foram formadas para preservar o casamento esotérico da ciência mística. Quando o cristianismo assumiu o controle, muitas seitas alteraram suas práticas para honrar o Salvador. A medida que Roma caía e as práticas pagãs deslocavam as seitas mais organizadas, as casas sobreviventes entraram na obscuridade.

Meia-noite na Árvore do Conhecimento

Para magi pagãos, o milênio que se seguiu foi uma era dourada; para o Povo do Livro, os cristãos, judeus e muçulmanos que seguiram o Deus único, foi uma longa batalha nas trevas. Mágicos chineses se estabelecem em tradições de ordem e disciplina; isolados de seus antigos primos, suas Artes seguem uma direção diferente. Quando se encontravam — o que não era freqüente — magi do Oriente e do Ocidente assustavam-se uns com os outros.

Alguns visionários perceptivos de ambos os lados do mundo mantiveram registro das antigas relações — de magos misteriosos e cientistas que dominaram Artes úteis. Quando as Cruzadas e invasões mongóis levaram os Altos Artesãos a entrarem outra vez em contato uns com os outros, eles restabeleceram essas ligações. Aterrorizados com o caos da época, eles conceberam um plano para unir todo o mundo sob uma Ordem: uma Ordem da Razão, em que a ciência e a lei substituíam o mistério e o terror.

O plano levou séculos para ser implementado; enquanto isso, as práticas misteriosas prosperavam. Alguns feiticeiros eram gentis, curando os doentes, cuidando da terra e ensinando as pessoas. Outros eram cruéis, construindo fortalezas, conspirando com demônios e escravizando os mortais. As guerras eram travadas entre as seitas, magos solitários e defensores da fé. A medida que a Igreja cristã se disseminou pela Europa e a religião muçulmana se estabeleceu na África, magisacerdotes juntavam seus rebanhos e expulsavam bruxos demoníacos — ou pelo menos tentavam. Como os Artesãos, os Altos Mágicos da filosofia Hermética combinaram seus recursos e Artes, fundando uma Ordem composta por diferentes Casas que compartilhassem uma prática semelhante. Essa Ordem criou *Capelas*, comunidades em que magi e mortais trabalhavam juntos para o bem comum. Algumas Capelas prosperaram; outras tornaram-se um pretexto para anexar terras e dominar as pessoas.

Enquanto isso, os não-Iluminados escondiam-se das sombras de feiticeiros e dos povos da noite; para eles, *toda* mágica era um terror. Eles fizeram seus próprios encantos contra ela e esperavam o amanhecer.

Mistridge

Aquele amanhecer veio acompanhado de uma explosão no sul da França. Quando os Altos Artesãos destruíram uma Capela Hermética corrupta chamada Mistridge, em 1210, eles empregaram armas que, de acordo com todos os relatos, eram impossíveis de serem encontradas: canhões. Levaria décadas antes que se permitisse que tais armas caíssem nas mãos de mortais, mas a película fora derrubada.

Não que todos tivessem percebido; os maiores conflitos da época ocorriam quando cristãos, muçulmanos, pagãos e mongóis lutavam uns contra os outros por terra e religião. Magi de todas as crenças acompanhavam os soldados, conquistando, defendendo ou simplesmente tentando manter-se vivos. A maioria dos feiticeiros se mantinha isolada ou defendia suas famílias. Os ciganos usaram seus talentos para proteger seu povo, enquanto magi de regiões selvagens mantinham os espíritos sob controle. Desesperadas, algumas pessoas

Mágika, Fé e Ciência

(Ver também o Capítulo V)

É fácil ver o conflito entre mágika, fé e ciência simplificado como uma luta do Conselho, da Ordem da Razão e dos Sete Trovões e seus adversários infernais. Mas essas mesmas batalhas também estremeceram a base de duas confederações. Nessa época turbulenta, "viver e deixar viver" não é a ordem de nenhum deus. Em vez disso, muitas crenças pediam que seus seguidores matassem, e matassem, e matassem...

O Conselho dos Nove reuniu-se através de um ato extremo de crença e visão; três inimigos deixam de lado disputas seculares e criam um santuário comum com seguidores de outras crenças. Essa "harmonia" é complicada desde o início e logo piora. Coristas cristãos e Herméticos, hereges pelos padrões de sua própria religião, encontram-se em meio a companhias ainda mais hereges — pagãos, hindus, muçulmanos, taoístas, budistas e seguidores de deuses de quem ninguém jamais ouvira falar. Já era ruim ser desprezado por boa companhia, mas se exilar numa sociedade de filhos de Satã? O Coro cristão perde muitos membros em potencial em razão desse dilema, e os membros remanescentes tornam-se mais militantes sobre suas crenças à medida que o tempo passa. Alguns chegam ao ponto de juntar-se aos caçadores de bruxas e inquisidores com os quais o Conselho tinha como propósito acabar. Uma vez que muitos Herméticos e Solificati tendiam à ciência em detrimento da fé, a liderança do Coro fica abalada. A salvo pela primeira vez em centenas de anos, os pagãos discutem com os cristãos. As marcas a ferro e fogo entre os Ahl-i-Batin tornam muito fácil lembrar as Cruzadas, e alguns deles rompem a paz para "orientar" as invasões pessoalmente. A presença de hindus desconcertantes (a maioria dos quais, para tornar as coisas piores, são adoradores da morte e comedores de lótus) e de outras "crenças pagãs" tornam a situação explosiva — muitas vezes literalmente. Comparada com as disputas religiosas dentro das próprias Tradições, a ameaça da Ordem da Razão não é nada.

A Ordem tinha seus próprios problemas, principalmente a divisão entre a Cabala do Pensamento Puro e as outras Convenções. A Convenção herege dos Artífices não apenas aceitava artesãos muçulmanos e orientais indiscriminadamente, ela obtinha seu poder da idéia de que a Criação de Deus era imperfeita sem a mão do homem. O Círculo Hipocrático se volta às práticas pagãs e aceita mulheres com algo que se assemelha à igualdade. Os Mestres Celestiais supostamente seguem Cristo, mas seus Dispositivos estranhos questionam a própria Bíblia. Os piores de todos são os orgulhosos camponeses Maçônicos, que ignoram a ordem de Deus e surgem como os arquitetos de Babel. Pode-se considerar que apenas os Perseguidores do Vácuo e a Alta Guilda apoiam as políticas da Cabala, e mesmo seus membros são suspeitos. Como sacerdotes que colaboram com príncipes mercantes, árabes e assassinos, muitos Gabrielitas justificam sua presença no objetivo final das Convenções: ordem acima de tudo. Naturalmente as outras Convenções consideram-se iguais, se não superiores, aos Gabrielitas. A medida que o tempo passa, as disputas dentro do Círculo Interno giram mais em torno da ciência e menos em torno da religião. Entretanto, nesse momento as rivalidades entre cristãos, muçulmanos, taoístas e judeus são grandes o bastante para incitar batalhas entre as Convenções — algumas acadêmicas, outras não.

Ambos os lados sofrem com as fundas e flechas dos infemalistas, da Igreja, dos Sete Trovões e de caçadores de bruxas independentes. Para esses crentes dedicados, um feiticeiro é um feiticeiro, não importa quem ele supostamente adora. A pira com todos eles e deixe Deus julgá-los! Durante os próximos séculos, o conflito entre mágika, fé e ciência segue numa onda de sangue e cinzas, e essa onda passa por todas as sociedades mágikas.

enlouqueciam ou negociavam suas almas em troca de habilidade mística. Pressionadas pelas mesmas forças que criaram nações mortais, diversas práticas místicas tornaram-se guildas mágikas. Conforme as tribos transformaram-se em reinos, as seitas tornaram-se casas — tornaram-se tradições.

As Guerras das Casas

Ironicamente, muitas dentre essas casas mantiveram os antigos segredos da corte de Thothmes, espalhados ou modificados, mas ligados por símbolos comuns. Quando tanto a Ordem Hermética como a Ordem dos Altos Artesãos uniram-se, a cruz, a rosa e o sol tornaram-se símbolos proeminentes de suas Artes.

Após séculos construindo sua base, os Artesãos visionários reuniram a Ordem. Como uma catedral, a Ordem foi iniciada por pessoas que nunca a veriam completada. Ao longo do tempo, foram estabelecidas casas através da Europa e na Ásia. Infelizmente, as Cruzadas abalaram as relações entre os Artesãos muçulmanos e seus contemporâneos; levará sécu-

los até que o árabe Mokefeshaf Al-Nour tenha alguma presença na Ordem, e nessa época a catedral já está bem encaminhada. Em 1325, um grupo de sacerdotes-Artesãos mata uma poderosa magus solitária, purifica sua torre e convocam sua Convenção. Logo reúnem-se representantes de todas as partes do mundo; como seu protocolo já havia sido estabelecido, eles elaboram um pacto em tempo recorde. A primeira ordem do dia é a unidade; a segunda, uma única Grande Ciência, baseada nos princípios da natureza e aperfeiçoada por anos de prática e invenções; a terceira, a Iluminação dos mortais através da mesma Grande Ciência, *Ars Praeclarus*; a quarta, a destruição das criaturas da noite que aterrorizam os mortais.

O terceiro e o quarto objetivos mostram-se mais difíceis de serem alcançados do que os dois primeiros. As massas estão espalhadas, perdidas em névoas de superstição e cobiça. Será preciso uma ampla educação para fazê-los aceitar o *Ars Praeclarus*, e esse esforço levará séculos para ser implementado. Quanto aos povos da noite, os demônios e os feiticeiros rivais, nenhum deles parece pronto para deitar e morrer. Conforme

os agentes das casas adentram as trevas, os outros feiticeiros, também reunidos em sociedades, mastigam-nos e cospem-nos. A guerra começa determinada, travada entre pestes, conspirações e batalhas abertas. Os mortais são usados como peões; logo, alguns deles ficam mais espertos e lutam de acordo com seus próprios termos. A Grande Iluminação afunda na lama, e Deus observa o caos com descontentamento.

O Castigo se intensifica. Sempre presente, ele distorce os esforços tanto do magus como do Artesão em surpresas estranhas e punições. É como se a Dama da Sorte pagã tivesse tomado o lugar de Deus, nosso Pai; um bruxo pecador poderia obter um favor enquanto um cristão devoto queimava nas chamas infernais. Os *Dedaleanos*, que assumiram o nome em homenagem ao grande Artesão grego, sofrem o impacto desse Castigo violento e seus esforços sofrem contratempos. Outros métodos — intriga, invenção e educação — precisam ser o suficiente quando a Alta Ciência falha. Para esse fim, a Ordem expande suas casas, ensinando aos artesãos e estudiosos mortais os princípios básicos do *Ars Praeclarus*. Com o tempo, imitadores fundaram suas próprias sociedades, disseminando um evangelho falso com os símbolos antigos intactos. A Rosa-Cruz e as ferramentas Maçônicas tornam-se os brasões para várias dezenas de casas — algumas *Dedaleanas*, algumas *Herméticas*, a maioria fraudulenta. Como de regra, essas casas vão à guerra, e a noite começa a arder.

O Vidente

Veja aquele garoto correndo pelas ruas, perseguido por um cavalo de fogo. Atrás deles, maldições toscanas e o chiado de carne queimada envenenam a noite florentina. Lutas não são incomuns nessa parte da cidade, mas a natureza dessa batalha é. As armas são feitiços em disputa; os lutadores, mágicos Maçônicos.

Um cavaleiro impetuoso num casaco colorido de seda branca sua mão e resmunga em latim. O cavalo ardente relincha e volta-se para o magus. Batendo a sua pata no chão, o corcel bufa enxofre; suas chamas crepitam na noite. O vento eleva-se atrás do cavaleiro, balançando seu cabelo e agitando suas vestimentas finas. O garanhão recua enquanto o aprendiz se encolhe de medo; o vento poderia extinguir o cavalo se o magus assim o quisesse.

Uma adaga voa por entre as sombras, lançada por uma mão experiente. Ela acerta o magus na nuca e ele cai. Apresadadamente, o cavalo em chamas atropela o homem, então vira-se em direção ao aprendiz. O garoto foge, seu mestre esquecido...

Os místicos têm seus próprios problemas: suas magikas podem ficar fora de controle, seu povo sofre, seus sonhos são assombrados por profecias sombrias e seus inimigos parecem estar em todo lugar. Em terras distantes, plantações morrem e as doenças se alastram. Xamãs, curandeiros e pesquisadores se esforçam para encontrar a causa. Na Europa, as maiores rivalidades são vistas entre milagreiros cristãos, os pagãos restantes e Capelas Herméticas. Durante séculos, eles lutaram uns contra os outros. Conforme o mundo se altera sob seus pés, essas facções discordantes jogam-se nos pescoços umas das outras

Um homem santo envolto por nuvens de haxixe apresenta uma solução inesperada: os místicos deveriam deixar de lutar, unir-se e buscar algo além do poder. Ele não é o primeiro a dar essa sugestão — um grupo de magi árabes convocou uma conferência semelhante séculos atrás, e um sábio persa fez o mesmo em 1313. Nenhum desses esforços durou muito tempo. Por que seria diferente dessa vez?

O nome do vidente é Sh'zar e ele tem visões sombrias: um mundo dominado por guerreiros de ferro e criaturas infernais. Pouco a pouco, ele convence feiticeiros proeminentes de que suas visões irão tornar-se realidade, a não ser que as várias seitas, casas e magi solitários formem um Conselho unido. Durante décadas, ele é ignorado; entretanto, com o tempo o Castigo é cada vez maior e a Ordem da Razão convence diversos mestres magi da sabedoria do vidente. Deixando de lado suas rivalidades passadas, eles convocam outros feiticeiros de todas as partes do mundo e criam um local de encontro — Horizonte — numa terra além das nuvens. As tradições antigas tornam-se Tradições. A Grande Convocação começa.

E assim a guerra começa. Agora místicos espalhados se unificam enquanto os *Dedaleanos* lutam para salvar a humanidade. Entre ambos, encontramos magi cujos ancestrais distantes formaram laços com a corte de Thothmes. A Rosa-Cruz foi encharcada de sangue. Mágika, fé e ciência borbulham sob um fogo impetuoso de um Renascimento místico e mortal. Afaste-se do espelho, agora — ele não nos diz nada. Estamos num divisor de águas da história. Sombras e fogo, morte e Renascer. É hora do Julgamento.

Como você irá se sair?

Nota Sobre a Cronologia

A história não é uma sequência aleatória de acontecimentos sem relação. Tudo afeta todo o resto, assim como é afetado da mesma forma. Isso nunca é claro no momento presente. Apenas o tempo pode evidenciar os acontecimentos. É então que, à perspectiva, o padrão emerge.

— William Manchester, *A World Lit Only by Fire*

A história, como a mágika, é subjetiva. A cronologia a seguir enquadra os momentos importantes do início da Guerra da Ascensão; ela não pode e realmente não descreve todas as pessoas, locais ou acontecimentos dignos de nota na história mágika. Como as fontes variam, assim como os rumores, muitas datas são, na melhor das hipóteses, aproximadas. Muitos dos acontecimentos e descrições são imaginários; muitos não são, e muitos ainda são ambos.

Embora este cenário se estenda desde o início do século XV até o início do século XVI, certos momentos são particularmente cruciais. A seção "Período da Convocação" detalha momentos importantes da época da Cruzada dos Feiticeiros, como vistos do século XX; "Destinos Futuros" apresenta acontecimentos críticos que podem ou não ocorrer até 1500. Dependendo de quando, onde e como você orientar sua crônica, seus jogadores podem profetizar, alterar, evitar ou mesmo causar o acontecimento de tais coisas. O futuro não foi estabelecido; o que acontece a partir desse ponto depende de vocês.



Uma Cronologia dos Acontecimentos Cruciais para um Mágico

Observação: Batalhas ou acontecimentos específicos estão em itálico.

Era das Lendas

(Todas as datas são aproximadas e a. C.)

- **Pré-história:** Origens lendárias das Artes. Xamãs, artesãos, curandeiros e bruxas primordiais assumem conceitos iniciais de mágica — que ela vem de entidades superiores, do interior ou da ligação entre ambos.

- **4000:** Origens dos cultos Tanatístico e Extático (índia) e da Irmandade de Akasha (Tibete ou China).

- **3500:** Sacerdotes-artesãos da Babilônia descobrem a geometria e a astrologia sagrada.

- **3000:** O "Imperador Amarelo" Huang Ti e a rainha Lo Tsu fundam dinastias chinesas místicas baseadas em princípios semelhantes.

- **2800:** Stonehenge é construído, aparentemente por diversos mágicos juntos.

- **2630-2610:** Imhotep, o "primeiro cientista verdadeiro". Reverenciado pelos Dedaleanos.

- **1960-1900:** Carreira lendária de Dédalo, o Grande.

- **1600-1100:** *Era Dourada da Mágica Grega* — Lendas creditam grandes poderes místicos a Medéia, Circe, Orfeu e uma dezena de outros. O filósofo Aretus escreve a base do *Kitab al Alacir*.

- **1500-1480:** Hatshepsut e Thothmes III reúnem magi Artesãos Sagrados; fundam os Portadores do Cálice de Isis e os Juncos de Thothmes.

- **1353:** Mentu-hetep reúne a Congregação Sagrada (Coro Celestial original).

- **1220:** Moisés lidera o Êxodo israelita, realizando muitos milagres.

- **965-937:** Suleiman (Salomão, o Sábio) constrói o templo e determina muitos dogmas das Artes Herméticas.

- **945-930:** *A Peste dos 10 Mil Gênios* — Hordas espirituais malignas infestam o Oriente Médio. Salomão detém muitos; primeiros feiticeiros Árabes capturam e destroem os restantes.

- **900-300:** *Guerras do Himalaia* — Desentendimentos entre missionários de Akasha e magi hindus iniciam conflitos. As Artes da Reencarnação asseguram que os conflitos sejam longos e amargurados. Fim com a retirada e isolamento dos Irmãos de Akasha.

- **604-??:** Lao-Tse inspira a alquimia e Artes taoístas, talvez influenciado por técnicas dos Irmãos de Akasha.

- **580-200:** *Era Dourada da Ciência Grega* — Pitágoras (581-497), Hipócrates (460-377), Sócrates (470-399), Platão (427-347), Praxágoras (360-335), Aristóteles (384-322), Epicuro (340-281), Arquimedes (287-212) e muitos outros criam a base para a *Sunántese Daedaleas* ("Ápice"; aprox. 300). O paradigma ocidental toma forma.

- **564-494:** Gautama Buda inspira uma nova crença ao longo da Índia (mais tarde também na Ásia).

• **560-200:** *Era Dourada da Ciência Chinesa* — Realizações de Kung Fu-tse (551-479), Lu Pan (420-391), Xhang Yang (350-341), Mo-Tzu (300-241) e outros mestres culminam no reinado de Shin-Huang-Ti (260-210), primeiro imperador da China e patrono dos Dalou'laoshi (mais tarde os "Cinco Dragões de Metal" ou "Povo de Pedra", aprox. 200 a. C.) A ordem cósmica domina o paradigma chinês.

• **545-400:** O Culto de Hermes prospera na Grécia, na Itália e no Egito. Cisão entre as facções Acusmática e Matemática leva à Guerra de Hermes.

• **500 a. C:** *Noite de Fana* — Origem dos Ahl-i-Batin.

• **496-480:** *Guerra do Rio do Dragão* — Irmãos de Akasha lutam contra Yi Han, o Imperador dos Cinco Fantasma. Os rios são literalmente incinerados pelas magikas; 10 anos de seca, seguida pela fome, levando a conflitos com os Dalou' laoshi, que ajudam os refugiados.

• **400:** Hipócrates encontra o Círculo Cosiano.

• **400-100:** *Guerra de Hermes* — Seitas lutam através do Mundo Clássico. Muitos matemáticos juntam-se aos Dedaleanos; acusmáticos dividem-se, vão para a obscuridade e integram seu conhecimento ao dos árabes, druidas, xamãs galeses, mitráicos, cabalistas e gnósticos.

• **221:** Wu Lung ("Magos Dragões") unem-se sob Fu Xia. Logo eles oprimem magos camponeses, enfurecendo inadvertidamente os Irmãos de Akasha e criando seitas rivais ao longo da China.

• **190-170:** O Acordo da Seda — Inspirados por tratados antigos, Artesãos da Europa e da Ásia viajam juntos para suas terras natais, estabelecendo os primeiros comércios de seda e troca de tecnologia. Dedaleanos Sunáteses assinam um pacto com os Dalou'laoshi em 170.

• **160-100:** *Guerra do Tigre Ardente* — Irmãos de Akasha, Wu Lung e Dalou'laoshi atacam uns os outros. O mago demoníaco Tau-tse reúne um exército demoníaco e executa magi de todos os lados antes de ser banido pelos mestres de Akasha Te Kwan e Zhen Ba.

• **150:** Monte Ossa Calyx — Diversas sociedades de cientistas-filósofos gregos reúnem-se para preservar a sabedoria da Era Clássica. Péricles de Rodes assassina Modesto, o Justo, difama-o e assume a liderança de Calyx.

• **54-40:** *Romanos invadem a Grã-Bretanha* — Guerra entre os feiticeiros celtas e as legiões romanas. Grandes perdas para ambos os lados; os druidas refugiam-se nas regiões selvagens e fazem um pacto com as fadas. A guerra perde sua força após a morte de César, mas se reaquece mais tarde.

• **44:** Após o assassinato e divinização de César, Lucius Casioli transforma o Monte Ossa Calyx no Collegium Praecepti — a Irmandade da Regra. Muda a sede de sua guilda da Grécia para Roma, dá ao seu ofício o nome de *Ars Praeclarus*.

Depois de Cristo

• **4 a. C.-30 d. C:** Jesus de Nazaré. Filho de Deus, considerado um mágico pelos hereges.

• **10 a. C.-400 d. C:** As Artes Herméticas são codificadas, culminando no *Corpus Hermeticum*, um documento de 17 pergaminhos atribuído a Hermes Trismegistus ("Hermes Três Vezes Grande"). Inicialmente pagãos, os feiticeiros Herméticos gradualmente voltam-se para o cristianismo.

• **25:** São Délio, inspirado por Cristo, funda as Vozes Messiânicas.

• **43-120:** Feiticeiros celtas rebelam-se contra a ocupação romana. Os esforços sofrem um grande golpe após a rainha Boadicea ser morta, reúne-se periodicamente e chega a um impasse quando o feiticeiro romano Marcus Fulgurator promove o Castigo do Relâmpago.

• **64:** O Grande Incêndio de Roma — As chamas poupam o salão da guilda do Collegium Praecepti, mas destroem a Biblioteca Mercuris Hermética. Lutas se iniciam entre as facções. Os cristãos são responsabilizados, resultando no ataque às Vozes Messiânicas.

• **118-121:** O Castigo do Relâmpago — Herméticos romanos lutam contra magi celtas ao longo do sul da Grã-Bretanha e norte da França. Muitas criaturas mágicas são mortas. Perseguidos até a Escócia, os celtas se retiram à medida que o imperador Adriano constrói uma muralha.

• **100-756:** A Era do Rei Demoníaco — A sucessão de sultões-feiticeiros demoníacos aumenta no Oriente Médio. Vários milagreiros combatem-nos, mas novas dinastias continuam até que os exércitos do Profeta acabem com o último — Al-Malek Al-Mujun Ibn Iblis.

• **235:** *Ensangüentando a Seda* — A disputa sobre os lucros comerciais acaba com o pacto do Acordo da Seda. O Collegium Praecepti e os Dalou'laoshi terminam uma relação desgastada.

• **300-1300:** *Era Dourada da mágica pagã* — Abundância de lendas sobre feiticeiros celtas, nórdicos e eslavos durante esse período. O cristianismo gradualmente acaba com esse paradigma, mas os Deuses Antigos mantêm o controle por mil anos.

• **313-320:** O imperador Constantino abraça o cristianismo em Roma. As Vozes Messiânicas reúnem-se, entram em confronto com os Cantores Mitráicos pelo controle de Roma. Isso resulta em revoltas e pestes mortais.

• **320:** *Revelação do Pensamento Puro de Deus, como Revelado pelo Arcanjo Gabriel, Seu Mensageiro* — Escrito por Claudius Dediticius (um defensor de Constantino, o Grande), este tratado detalha uma filosofia de um mundo único e de um Deus único. Mais tarde naquele ano, Claudius forma a Cabala do Pensamento Puro (Gabrielitas).

• **389:** A Grande Biblioteca de Alexandria é queimada, acabando com os registros de Thothmes III. Um arquivo menor é destruído em 415.

• **410:** *Saque de Roma* — Muitos magi morrem. O salão do Collegium Praecepti é demolido; as guildas são divididas em fragmentos, cada um detendo um conhecimento recuperado. As Vozes Messiânicas e os Gabrielitas se espalham, formam pequenas sociedades, começam a espalhar a Palavra de Deus. Santuários Herméticos são saqueados; os sobreviventes fogem para Bizâncio ou para o norte da Europa. Começa a Idade das Trevas.

• **450-537:** Carreira lendária de Merlin; término com a queda de Avalon.

• **460:** *Sebil-el-Mafouh Whash* — "Trilha do Animal Voraz"; originalmente compilada por dois Batini, o tomo detalha o conhecimento e as estratégias de seitas infernalistas, mais tarde chamadas de "Nefandi". Traduzido e expandido como o *Malleus Nefandorum* em torno de 740.

• **500-550?**: Para iluminar o povo comum, os Irmãos de Akasha constróem diversos monastérios ao longo do Extremo Oriente e ensinam as Artes aos peregrinos. O mais famoso, Shaolin, logo ganha grande reputação.

• **577**: Mi Yeoh, uma rara Artesã Daloulaoshi mulher, cria armas com foguetes e canhões.

• **590-650**: Monastérios dos Irmãos de Akasha enfurecem a corte imperial chinesa. O *templo Shaolin é atacado*, 617-618; mais tarde reconstruído, arrasado e reconstruído diversas vezes.

• **610-632**: Maomé funda o Islã. Diversas seitas se opõem a ele, mas os recém-convertidos mestres Batini (liderados por El-Assad-Al-Gabaar, "o Leão Esplêndido") auxiliam-no em seus esforços.

• **630-1100**: *Era Dourada do Islã* — A ciência e a fé prosperam juntos. Os Mokteshaf Al-Nour ("Colecionadores da Luz") são fundados (700).

• **610-800**: Abrigadas por Bizâncio, diversas guildas de Artesãos restauram o Ars Praeclarus.

• **630-700**: A profetiza louca Aziza abd-Doud funda a Cidade dos Desertos, entra em conflito com seitas árabes da Congregação Sagrada. Antes de morrer, ela prevê a vinda das Cruzadas.

• **650**: Preocupado pelo fanatismo excessivo dos muçulmanos, Hazan I-Sabbah funda os Taftâni ("Tecelões"), uma seita persa/árabe de Altos Mágicos, para proteger os costumes antigos (e manter os gênios sob controle).

• **677**: O Artesão bizantino Augustus Daedalus revela o "Fogo Grego".

• **700+**: A Igreja cristã ascende em toda a Europa, disseminando a fé e a doutrina. Apesar de cismas internos e conflitos com a Igreja grega, o Vaticano assume uma base firme de poder. Gabrielitas, Vozes Messiânicas e outras seitas trabalham dentro da Igreja para disseminar a Palavra de Deus.

• **724**: *Sout-Al-Haraam* — Diversos magi convidados a criar uma Teia de Fé pelo um emissário Batini. Impressionados, integrantes de diversas seitas encontram-se em lugares secretos e reúnem sua energia mística numa rede de Crays e santuários místicos. Juntas, seitas enfrentam feiticeiros enlouquecidos e infernais.

• **750-1200**: A Teia de Fé prospera, mas acaba sendo quebrada pelas Cruzadas e guerras internas.

• **756**: *Queda de Al-Malik Al-Majun Ibn Iblis* — Aliança Batini/daroesa/Taftâni destrói o Oásis do Êxtase Eterno, terminando com a era dos reis demoníacos.

• **767, Noite de Inverno**: *Pax Hermética* — Doze magi Herméticos fundam as Casas de Hermes originais em Dörenmar (agora Duren, Westphalia).

• **800**: *Formação dos Cavaleiros Paladinos* — Seita cristã de místicos guerreiros jura lealdade a Carlos Magno; relacionados tanto aos Gabrielitas como às Vozes Messiânicas, esse grupo fornece a base para os Templários, Hospitalários e o Coro Celestial.

• **876**: *Conquista de Nemrut Dagı* — A Ordem de Hermes conquista a Capela Doissetep de um necromante infernalista. Mais tarde (891), a Ordem muda a Capela da Turquia para os Pirineus.

• **997, Verão**: Reunião da Praça — O Artesão Alemão Wolfgang von Reismann convoca Artesãos e comerciantes da Europa; eles se juntam em Frankfurt e fundam os Maçônicos.

• **1003-1012**: *Guerra do Cisma Hermético* — Casas Tremere e Flambeau exterminam a Casa druida Diedne.

• **1022**: O Primaz da Casa Tremere, com muitos seguidores, torna-se um vampiro. Funda um clã morto-vivo com o nome da Casa e oculta a verdade por 150 anos. (Isso atesta a falta de comunicação durante essa época.)

• **1067**: Fundação de Mistridge.

• **1100-1300**: *Época das Cruzadas* — Igreja e ordens de cavaleiros influenciadas por Gabrielitas travam diversas guerras santas e inquisições contra muçulmanos, pagãos e seitas hereges.

• **1118**: Sir Hugh de Paynes, o rei Baldwin II e o Gabrielita Sir David de Bracy criam os Cavaleiros Templários. De Bracy liga os Templários à Cabala do Pensamento Puro. Ahl-i-Batin interrompem o contato com seus aliados Europeus.

• **1160?**: *Kitab ai Alacir ressurge* — Tradução árabe do antigo manuscrito postula que a realidade é maleável com a ciência correta. Redescoberto na Espanha moura, o documento fornece a base para a Casa Golo (muito mais tarde, Filhos do Éter).

• **1171**: Lorenzo Golo funda a Casa Hermética Golo Ex Miscellanea.

• **1175-1178**: *Êxodo do Dragão* — Preocupados com o poder da Igreja, magi pagãos britânicos abrem Trilhas dos Wyck para animais mágicos.

• **1183-1190**: *"Robin Hood"* — Stephen Trevanus funda um exército militante fora-da-lei de Maçônicos próximo a Nottingham, Inglaterra; trava uma guerra com a Igreja e os magi locais.

• **1185**: Perseguição de judeus resulta em formação dos Lavim Knesset Yisroel ("Leões do Povo de Israel"), sociedade cabalística de magi guardiães.

• **1188-1193**: Após conflitos com a Casa Hermética Verditius, Golo separa-se da Ordem. Com o Gabrielita Simon de Laurent, ele funda a Guilda dos Filósofos Naturais. Laurent é excomungado, 1190; a Guilda se fragmenta, 1193; membros juntam-se a guildas de Artesãos.

• **1195**: Lorenzo Golo cria o dirigível; ele morre quando este explode.

• **1200-1300**: Seitas Extática e Tanatóica formam uma aliança informal, a Ananda Diksham, para proteger os antigos costumes contra os invasores muçulmanos.

• **1201-1325**: *Guerra de Massasa* — Banimento da Casa Tremere começa uma longa guerra; ela acaba em decorência do desgaste para ambos os lados.

• **1206-1280**: Albertus Magnus; grande estudioso, alquimista, teólogo.

• **1210, Primavera**: *Capela Maçônica* — Cansadas das depredações Herméticas, dizimadas por pestes mágicas, diversas guildas de comerciantes e artesãos unem-se a Maçônicos no sul da França.

• **1210, Inverno**: *Queda de Mistridge* — Maçônicos atacam com canhões. Cerco começa; fim quando traidor Hermético (acredita-se que foi o feiticeiro Tremere Grim-



groth) abre uma passagem secreta para o castelo. Poucos magi escapam. Considerada o início oficial da Guerra da Ascensão.

- **1210-1266:** Castigo dos *Hunos* — Exércitos enormes (muitas vezes liderados por xamãs mongóis) atacam a Ásia, a Europa e o Oriente Médio. Irmãos de Akasha, Dalou'laoshi, Taftâni e Wu Lung são dizimados nas lutas; eles levam décadas para recuperar a força de outrora.

- **1214-1220:** Guildas Dalou'laoshi redescobrem a utilização de foguetes; elas os utilizam contra os mongóis. Também desenvolvem pipas que carregam homens, criando máquinas voadoras primitivas.

- **1220-1294:** Carreira do Artesão Roger Bacon.

- **1231:** *Excommunicamus* — A Inquisição é declarada oficialmente. Com a ajuda dos Gabrielitas e das Vozes Messiânicas, a caça às bruxas prospera.

- **1250:** *Aliança da "Guilda Dourada"* — Após a guerra com a Guilda dos Leões Brancos (alquimistas), três sociedades seguidoras do *Ars Praeclarus* — Roda Dourada, Pirâmide Dourada e Moeda Dourada — unem-se e aumentam as fileiras Maçônicas.

- **1265:** *O Cisma da Piedade* — Magi filiados à igreja discordam quanto às torturas; Vozes Messiânicas são declarados hereges, muitos são excomungados ou mortos. Refugiados vão para Roma e ficam na obscuridade.

- **1267-1268:** Guerra de guildas dos Artesãos na Inglaterra. Acordo de Londres, promovido por Bacon, acaba com as lutas.

- **1274-1281:** *Guerra Kamikaze* — Feiticeiros mongóis e japoneses travam um conflito espiritual no Mar do Japão. Os Irmãos de Akasha ajudam os japoneses, estabelecendo laços com seitas Xintó.

- **1300:** Antônio Vello e a condessa Mariana Sabine fundam os Mestres Celestiais. Giacomo dei Barba financia expedições para o Extremo Oriente, reunindo os Dalou'laoshi às guildas européias.

- **1310:** No aniversário da queda de Mistridge, o Conselho Maçônico planeja o ressurgimento do *Collegium Praecepti*. Raymond d'Laval recebe os créditos pelo plano, mas a inspiração vem de sua esposa, Catherine.

- **1312:** Os Artesãos ao redor do mundo são convocados; as seitas Dalou'laoshi são convidadas. Devido às Cruzadas, os muçulmanos Mokteshaf Al-Nour são evitados ou recusam-se a participar.

- **1313:** Os Templários são traídos e proscritos; sobreviventes ficam na obscuridade, unindo-se à Cabala do Pensamento Puro.

- **1313-1314:** *A Primeira Samashti* — O Tanatóico Sirdar Rustam convoca magi de toda Índia, Oriente Médio e Europa para se reunirem na Pérsia. Ele estabelece as bases para o futuro Conselho dos Nove.

- **1315:** O alquimista dos Leões Brancos, Le Duc Luis Tristan de Vare, funda os Solificati. Em sua honra, os futuros líderes Solificati assumem o nome "Luis".

- **1314-1320:** *Fundação de Baerwald* — O Tempário Sir Garland de Laramay rejeita o cristianismo, foge para a Floresta Negra. Logo estabelece um feudo pagão dentro do Sacro Império Romano, mistura Artes árabes, latinas e alemãs.

• **1320:** Mansa Musa, imperador de Mali, abre seu reino aos Artesãos e estudiosos muçulmanos. Muitos magi europeus se aventuram ali, mas não são bem-vindos. Mesmo assim, a guilda comercial Dyula, de Mali, envia representantes para a Torre Alva (1325).

• **1325, 16 de fev.:** Assassinato da arquivagus Yoassmy de Brittany; lendas afirmam que ela ascendeu ao Céu como um grande pássaro.

• **1325, 1º de março:** Começa a *Convenção da Torre Alva* — A torre de Yoassmy é convertida num ponto de encontro para os Artesãos. Logo a *Declaração da Torre Alva* é ratificada (25 de março) e a Ordem da Razão é formalizada. Depois disso, representantes estabelecem redes extensas entre a Europa, China, Oriente Médio e Mali, governadas pelo conselho do Círculo Interno. Fundação ou consolidação dos Gabrielitas, Alta Guilda, Círculo Cosiano (Hipocrático), Perseguidores do Vácuo, Mestres Celestiais, Maçônicos, Artífices e Solificati.

• **1330, 21 de março-18 de abril:** *Perseguição da Universidade de Paris* — Assassinato por Castigo de Andreas Litolf, bani Bonisagus, seguido por um pogrom. Cosianos e Gabrielitas caçam mágicos, primeiro na universidade, depois na cidade. A perseguição termina quando a Capela do Hermético Le Ictus é reduzida a cinzas.

• **1330-1420:** *Anos da Peste* — Série terrível de pestes arrasa a Europa. Muitas são mundanas, algumas mágicas, outras são ambas. Em retaliação, magi conhecidos são atacados, Capelas arrasadas por Dedaleanos e mortais.

• **1335:** Os Solificati deixam a Ordem da Razão; perseguidos, eles abandonam os salões de guilda e se espalham.

• **1336:** Percebendo a necessidade de agentes secretos, uma associação sombria funda os Ksirafai para implementar e executar as ordens do Círculo Interno.

• **1340:** Alexis de Veneza funda o Locus Praesidii, centro oculto de comércio, cura e ciência Iluminados.

• **1338:** Para defender os estados alemães, o Gabrielita Graf Peter von Bell estabelece a Guilda dos Lobos Famintos (também chamada de *Die Wolffgilde*), uma ordem de cavaleiros com poderes místicos e armas avançadas. Wulfgelt auxilia cavaleiros germânicos, construindo diversas fortalezas.

• **1345-1350?:** *Guerra da Bruxa do Pó* — Depredações constantes por uma seita de feiticeiros elementais (Desauridos?) baseados próximos ao Deserto de Kalahari ameaçam o comércio e as plantações da Grande Zimbábue (sul da África); em resposta, místicos locais formam as seitas Ngoma e Madzimbabwe.

• **1356-1360:** *Perseguição do Fantasma Bradante* — Dalou'laoshi e Wu Lung empregam inovações recentes contra os Irmãos de Akasha; amplamente derrotados, os Irmãos de Akasha recuam para as montanhas mongóis e tibetanas. Isso dá início a cem anos de guerras secretas.

• **1376:** O Cosiano Doktor Hans von Rottenfeld fundou o Brandenburg Krankenhaus, faculdade de medicina Iluminada.

• **1380:** Von Rottenfeld é morto por uma maldição cigana; em resposta, Die Wolffgilde persegue os ciganos no Sacro Império Romano.

• **1387-1392:** Mestres Celestiais ressuscitam os projetos do dirigível de Golo, começando a criar protótipos de balões. Após muitos fracassos, aparelhos funcionais são aperfeiçoados.

• **1400-1405:** Começa o *Profundum Exeditio* — O capitão Bernardo Marzani ascende à Lua na aeronave Agamemnon. Retorna em meio a grandes aclamações em 1403. Mais tarde, o aparelho explode enquanto carregava passageiros não-Despertos. Após uma conferência, os Mestres Celestiais decidem seguir o exemplo de Marzani; constróem secretamente uma frota de Naus do Céu e treinam uma tripulação especial para ela.

• **1400-1435:** Conflitos entre a Ordem da Razão e magi locais se intensificam; pestes, batalhas e caças mortais às bruxas complicam-se da mesma forma.

• **1420?:** *Ano da Grande Doença* — A peste chega ao Zimbábue, dizimando a população. Os Ngoma e Madzimbabwe culpam uns aos outros. A trégua negociada pelo rei Kola'a Ti leva os Madzimbabwe às regiões rurais. As relações continuam abaladas.

O Período da Convocação

• **1415?-1440:** *Vinda do Vidente* — O profeta Extático Sh'zar viaja do Oriente Médio até o norte da Europa, prevenindo um desastre. Ele passa pelas cortes e Capelas, mas poucos magi ouvem-no. Com o tempo, seis o fazem — os três Divyas (Akrites, Tali e Kalas) e três Primi (Valoran, Nightshade e Baldrick).

• **1416-1418:** O Artesão bávaro Adolpus Gent inventa os tanques mecânicos; utiliza-os contra exércitos do papa e do Sacro Imperador Romano. A partir de projetos apreendidos, Artífices e Maçônicos acrescentam a arma aos seus arsenais.

• **1420-1445:** *Guerras das Casas de Toscaria* — Diversas guildas, todas afirmando ser os "verdadeiros Maçons", lutam ao longo da Itália. Algumas possuem segredos Solificati, filiações Herméticas ou Maçônicas, mas a maioria eram simples sociedades mortais. O diplomata Luis assume o comando de diversas guildas em conflito e restabelece os Solificati (1445) sob o patronato Hermético.

• **1425:** Appa Bloodax, chefe pagão lituano, faz um pacto com demônios, cria um exército infernal, aterroriza a Lituânia e passa o poder para Tezghul, o Insano (1428?).

• **1428-32:** Joana d'Arc divide os Gabrielitas; embora não seja uma maga, ela parece ser abençoada por Deus. O conflito aberto exige a intervenção de outras Convenções. Joana é censurada e sacrificada. Gilles de Rais, compatriota de Joana, deixa a Ordem por desgosto; mais tarde transforma seu castelo num refúgio infernalista. De Rais é morto em 1440, mas Chateau de Rais torna-se um poderoso Cray Infernal.

• **1430-1432:** O quartel-general Dedaleano muda da Torre de Yoassmy para a Torre Alva de Languedoc.

• **1435-1442:** *Marcha de Wyndgarde* — O general Christopher Wyndgarde da Cruz Verdadeira caça feiticeiros e aliados feéricos por toda Grã-Bretanha. Numa noite de verão, ele ataca um ritual pagão próximo a Harrogate, Inglaterra. Apenas Nightshade sobrevive. Wyndgarde arrasa a Grã-Breta-

nha até que uma armadilha perto de Newry, Irlanda, congela suas tropas. Ele morre nas mãos de Nightshade.

- **1438-1440:** *A Longa Noite Vermelha* — Problemas ao longo da Rota da Seda levam a novos conflitos entre Irmãos de Akasha e místicos hindus da morte. Temendo novas Guerras do Himalaia, ambos os lados recuam rapidamente.

- **1439-1441:** A peste arrasa diversas tribos e cidades africanas; visões prevêm um fantasma branco gigante atravessando a região. Bandos de Madzimbabwe e Ngoma atacam tanto uns aos outros como recém-chegados.

- **1440:** *Queima de Baerwald* — Os Gabrielitas destroem Baerwald; sobreviventes pagãos juram vingança. Uma guerra aberta se inicia ao longo da Floresta Negra.

- **1440, Ano Novo:** *Primeira Convocação de Mistridge* — Sh'zar, Valoran, Nightshade e Baldric La Salle encontram-se pela primeira vez nas ruínas de Mistridge, acompanhados por partidários e aliados feéricos. Após uma longa discussão, eles decidem formar o Conselho, enquanto partem para recrutar outros.

- **1441-1449:** Os presentes em Mistridge se espalham; Nightshade realiza sozinha uma jornada à América através das Trilhas dos Wyck, retornando com Estrela-das-Águias e outros americanos nativos; Sh'zar, Valoran e Baldric espalham a notícia desde o norte da Europa até o Oriente Médio e a Ásia. Após negociações e debates intensos, emissários começam a chegar à França.

- **1442-1452:** *Década da Caçada* — Magi pagãos e fadas caçam os sobreviventes do exército de Wyndgarde, causando um reino de terror pela Inglaterra.

- **1448, Primavera-Verão:** *Cerco a Doissetep* — Don Terro Gonzaga de Aragão e o duque Nevers de Languedoc atacam a Capela; após uma longa batalha, ela é conquistada. Durante a luta, magi Herméticos (incluindo a jovem imperatriz-Fitz Porthos) levam sua moradia aos Outros Mundos. Roubados de seu prêmio, os Dedaleanos massacram todos que foram deixados para trás.

- **1449, 14 de julho-20 de agosto:** *Segunda Convocação de Mistridge, Batalha das Chamas*. Assembléia provoca um ataque de Maçônicos e Artífices. Herméticos e Verbena ginetes de dragões enfrentam balões de guerra Dedaleanos, enquanto forças terrestres lutam através de montanhas. Os místicos triunfam, mas muitos dragões morrem. Grandes perdas para ambos os lados.

- **1449-1456:** *Construção de Horizonte* — Convocacionalistas concordam em criar um Reino compartilhado nos Outros Mundos; Primazes viajam para suas terras natais, doam locais sagrados poderosos e tecem feitiços muito fortes para criar um mundo novo e separado para o futuro santuário. Crays são consagrados e unidos (1452-53); fundadores lutam contra o semideus Unishlakhg'run no mundo espiritual (1453).

- **1450, Primavera:** O Collegis Mercuris (universidade de mágica Hermética) é transportado para os Outros Mundos para evitar o destino de Mistridge.

- **1450-1493:** *A Cruzada Vampírica* — Príncipes mortos-vivos reúnem-se próximo a Thorns, Inglaterra; encorajados pelos emissários Tremere, eles formam um pacto unindo suas famílias na "Camarilla". Vampiros mais jovens se revoltam por toda a Europa, obrigando muitos magi e cientistas-filósofos a lutarem. A Casa Tytalus fragmenta-se rapidamente, mas se mantém ao longo da Grande Convocação.

- **1452:** *Juramento de Fogo* — Dedaleanos zangados aprovam uma resolução para punir vampiros e magi "com terror e chamas". A caçada começa com determinação.

- **1453-1475:** O duque Rivallon de Corhie, Honestus Resplenden dos Gabrielitas, trava uma guerra aberta contra os Herméticos e os pagãos através da França.

- **1453:** Os Verbena estabelecem a Capela submarina de Eska (Mar do Norte) e montam uma segunda Capela próxima às ruínas de Baerwald.

- **1454:** *Três Testes de Fé* — Os construtores de Horizonte lutam contra espíritos malignos e invasores Infernais para preservar seu novo Reino.

- **1455:** Guerra mágica em Viena leva os Cosianos e a Alta Guilda contra Herméticos e Cabalistas. Mais tarde, tropas Gabrielitas e de Artífices cercam quatro Crays — Stonehenge, Lyonesse (Grã-Bretanha e França), o Desfiladeiro dos Qu-Dali e a Corte de Artaxerxes (ambas na Pérsia). Esta última é perdida, mas as outras três são mantidas.

- **1456:** *Cirande Festival de Horizonte* — 30 de abril, "portas" de Horizonte abertas para outros magi. Diversos pactos são firmados com fadas visitantes. Niaoba casa-se com Estrela-de-Águias (14 de out.), mais tarde tem dois filhos.

- **1457-1466:** *Grande Convocação das Tradições*. Politiagem, conflitos internos, duelos e guerras diretas marcam o acontecimento. Muitas seitas e sociedades se juntam ou deixam o evento; os Madzimbabwe juntam-se à seita Tanatóica; os Tafnâni, Ngoma e outros comparecem, mas se recusam a ser subagrupados em grupos existentes. Irritados, alguns magi das Tradições declaram que tais feiticeiros são Discrepantes — "isolados e presos ao passado".

- **1461:** Perseguidores do Vácuo e Mestres Celestiais abrem a Capela secreta Portus Crucis como base para a navegação oceânica e jornadas de Naus do Céu.

- **1460-1472:** Tezghul arrasa a Polônia e estados teutônicos. Apesar das batalhas com Die Wolffgilde e uma aliança de Verbena e Coristas Celestiais, a horda infernal avança em direção a Berlim, criando o Deserto Uivante.

- **1464:** Niaoba é assassinada por um xamã maligno.

- **1466, Solstício de Verão:** *Resoluções & Protocolos das Nove Tradições Místicas* — Assinado na câmara do Conselho em Horizonte. O Conselho é oficializado. Fundação ou consolidação da Irmandade de Akasha, dos Ahl-i-Batin (Batini), dos Chakravanti (Eutanatoi), do Coro Celestial, dos Oradores dos Sonhos, das Casas (Ordem) de Hermes, dos Videntes de Cronos (Sahajiya), dos Solificati e dos Verbena.

Destinos Futuros

• **1466-1470: Marcha dos Nove** — Conselho assina o Tratado de Callias, um acordo que encoraja a formação de cabalas inter-Tradições. Para celebrar (e testar) o Tratado, o Conselho indica nove representantes (um de cada Tradição) como emissários, delegados e companheiros. Essa Primeira Cabala se apresenta como testamento da solidariedade do Conselho e sua futura boa vontade. Do Horizonte, eles viajam através do mundo, originando muitas lendas. Membros: Brisa de Outono (Irmãos de Akasha); Daud-Allah Abu Hisham (Batini); Cygnus Moro (Chakravanti); Irmã Bernadette (Coro); Falcão Andarilho (Oradores dos Sonhos); Louis DuMonte (Herméticos); Akrites Salonikas (Videntes); Heylel Teomim (Solificati) e Eloine (Verbena). (Para retratos, ver páginas 122-138.)

• **1467-1469:** Outros grupos "mistos" formados no rasto da Primeira Cabala; os mais notáveis incluem o Círculo dos Sete, o Drua'shi e o Povo das Sombras (Tradições); e a Legião do Triunfo (liderada por Rivallon de Corbie), os Cães de Ferro, o Círculo dos Artesãos e a Sociedade Remediadora (Dedaleanos).

• **1467: Destruição de Garoche** — Primeira Cabala enfrenta a Legião do Triunfo na cidade francesa; a batalha aniquila Garoche, inflamando os sentimentos antimagi.

• **1469:** Primeira Cabala queima Kupala Alka, bane os demônios, mas não é forte o bastante para opor-se diretamente a Tezghul.

• **1470-1474: A Peste Bubônica** — No rasto da horda de Tezghul, uma doença inflamatória dissemina-se no nordeste da Europa. As vítimas morrem em poucos dias. Brandenburg Krankenhaus encontra a cura e acaba com a peste (1473-74).

• **1470, Primavera: A Grande Traição** — Heylel trai os Nove para Rivallon de Corbie, que reúne um exército, os Cães de Ferro e a Legião do Triunfo para encontrá-los em Narbonne. Brisa de Outono, Daud-Allah e DuMonte são mortos, junto com três Cães de Ferro e muitos soldados; Akrites e Heylel escapam. Moro, Bernadette, Falcão Andarilho e Eloine são capturados e torturados no Castelo de Brienne. Moro morre.

• **1470, Verão:** Liderados por Akrites, as Tradições destroem o Castelo de Brienne; Heylel é capturado (ou rende-se) logo depois.

• **1470, Inverno:** O Grande Traidor é sentenciado ao Gilgul e à morte. Durante o julgamento, os Solificati se separam das outras Tradições e entre si.

• **1471, Inverno:** O diplomata Luis é assassinado por um rival Solificati; sem ele, a Tradição entra em colapso, deixando um assento vago no Conselho. Alguns alquimistas

unem-se à Ordem da Razão; 12 são abrigados pela Ordem Hermética; a maioria evita ambos e esconde-se sozinha. As Tradições remanescentes criam Divisões dentro de Horizonte, escondendo-se dos outros.

• **1472, Inverno:** Os Cães de Ferro enfrentam e enfraquecem as forças de Tezghul. No entanto, eles são mortos um a um.

• **1472, 15-18 de junho: Batalha de Harz** — Os magistrados Roland Hoffmann e Georg der Tapfere lideram os Artífices, Cosianos, Die Wolffgilde e um enorme exército mortal contra Tezghul. A ação é bem-sucedida, mas o preço é elevado. Tezghul é morto, Hoffmann morre heroicamente.

• **1473, 9 de maio: Dia da Vigilância** — O Círculo Interno declara este dia um feriado para comemorar a derrota de Tezghul e o sacrifício de Cães de Ferro. As celebrações ocorrem em Languedoc, Londres, Florença, Paris e Harz. As práticas incluem preces, demonstração de armas e paradas e feiras de Artesãos, onde novas invenções são reveladas aos mortais. Uma estátua memorial enorme é erguida perto da Torre Alva.

• **1475: Guerra da Concórdia** — Observando a aflição das Tradições, der Tapfere descobre os portais de Horizonte; ele lidera uma ofensiva enorme através deles. Eles saqueiam e queimam Horizonte até que a tentativa de um cerco do Conselho contra a cidade de Concórdia acaba com a tentativa.

• **1480-1540:** O dr. George (Johannes) Faustus; magus inferior dá um exemplo infame.

• **1482:** Albertus Sentirium, Mestre Gabrielita, é assassinado por mágika. A retaliação inicia uma série de batalhas e perseguições. Bastante arrasados, os magi das Tradições fogem para esconder-se, formando sociedades secretas. A Guerra da Ascensão arrefece por um tempo.

• **1486: Malleus Maleficarum** — Escrito e publicado pelos inquisidores mortais dominicanos Heinrich Kramer e James Sprenger, esse "Martelo para Bruxas" inflige mais dano que todas as batalhas da Guerra juntas. O livro alimenta o fogo que arde por toda a Europa. Embora os Gabrielitas difundam o Malleus, muitos Dedaleanos são vitimados pela Época das Fogueiras resultante. Até o momento em que as fogueiras se apagam, no século XVIII, milhões de magi, mortais e povos da noite são mortos.

• **1490-1501:** Os Sete Trovões — Estimulados pelos excessos papais e batalhas mágicas, sete homens santos iniciam uma cruzada camponesa através da Europa (ver Apêndice para maiores detalhes).

• **1500:** Os 12 últimos Solificati rebatizam sua seita como Os Filhos do Conhecimento, mas se recusam a juntar-se ao Conselho.





Capítulo 111:

Além das Névoas

*Embora compartilhemos essa trilha humilde, sozinhos
Como é frágil o coração
Oh, dê a estes pés de barro asas para voar
Para tocar a face das estrelas
— Loreena McKennitt, "Dante's Prayer"*

O Encontro

Agnesa, preocupada, voltou para a mansão em meio à chuva que caía. Ela pensou que se sentiria muito mal vendo as fogueiras do Solstício pagão. Seu mentor ainda seguia as tradições antigas, enquanto ela acreditava no poder verdadeiro que vinha apenas da mão do Senhor. Mas Agnesa respeitava a fé de von Ulm na terra, e ele nunca questionou suas próprias convicções decididas no Salvador, ou a paixão de Bartolomeo por rituais e procedimentos. Crenças diferentes, muitas Trilhas, mas objetivos unidos; esses eram os ensinamentos do cavaleiro para seus protegidos.

A jovem deteve-se no cemitério da família de von Ulm, ajoelhou-se por um momento e rezou pela família de seu mentor: sua esposa, seus dois filhos pequenos e os predecessores desafortunados de Agnesa, queimados secretamente em solo sagrado. Agnesa aprendeu muito em seus meses de instrução — e, entre as coisas mais importantes, que piedade e compaixão eram muito mais do que palavras carinhosas proferidas para as Massas. Von Ulm era o homem mais compassivo que ela já conhecera, pagão ou não.

Um grito interrompeu sua reverência. O brilho de um relâmpago distante iluminou o cemitério. Franzindo os olhos contra a luz, ela percebeu um movimento e ouviu sons de pés enlameados. Assombrações de túmulos! Ela sussurrou uma prece e afastou-se lentamente do local de descanso da senhora Ulm.

O trovão ressoou, assustando a figura que se movia, fazendo-a escorregar e derrubar sua carga com um baque molhado. O xingamento resultante parecia humano o bastante, então Agnesa aproximou-se num surto de raiva. Ladrões vieram saquear a família de seu mestre. Não enquanto ela estivesse por ali! "Mostre-se", ela gritou em meio ao silêncio que seguiu o trovão, tirando o cabelo molhado da frente de seus olhos. "Violador de túmulos! Ladrão!"

O cheiro de carne apodrecida se espalhava com o vento. Agnesa recuou. Um novo relâmpago revelou o jovem, encharcado e lutando para puxar um cadáver rançoso do meio do estrume. Ele se deteve quando a viu, seu cabelo solto e molhado. "Desculpe-me pela intrusão, minha boa jovem," ele disse. Sua voz era bela, seu rosto quase também era. "Eu não queria desrespeitar ninguém, mas este cadáver pode ter alguma utilidade para mim."

A fúria sobrepujou o medo. Ele era um dos perversos estudantes de cadáveres, profanando corpos em nome do orgulho! Ela engoliu em seco sua raiva. "Alguma utilidade?" ela repetiu. "Você estava planejando colocá-la numa mesa, abri-la e fazer desenhos com suas entranhas?"

"Não!" ele gritou. "Esta mulher morreu devido a um veneno em seu sangue; uma criança da aldeia sofre do mesmo mal. Eu iria salvá-lo se pudesse."

"Com um cadáver! Você é louco!"

"Não," disse o violador, balançando negativamente a cabeça. "Não com um cadáver, mas com conhecimento." Ele deitou o corpo na lama e abriu suas mãos diante de si. "Milady, você conhece o conceito do precedente? Se conseguirmos compreender o que veio antes, poderemos ser capazes de afetar o que vem depois. Se eu puder isolar o veneno que matou esta mulher, talvez consiga salvar o garoto."

Agnesa começou a protestar, mas o homem parecia realmente sincero. Von Ulm ensinou-a a confiar na sua intuição, e este homem parecia sã apesar de suas atividades. "Uma criança moribunda, você disse?" Ele balançou a cabeça afirmativamente. Após um momento, Agnesa respondeu: "Leve-me até ele. Eu irei pedir ao Senhor que tenha piedade dele."

"Peça o que quiser," respondeu o ladrão. "O jovem Marc poderia usar qualquer ajuda que você possa lhe oferecer." Ele levantou a carga apodrecida, hesitando devido ao cheiro. "Mas se você vier, venha rápido."

Agnesa tirou o cabelo molhado da frente de seus olhos e mordeu seus lábios. Após um momento, ela o seguiu.

Eles não estavam sozinhos.

Para Deixar o Mundo para Trás...

Prazer, companheiro!

Agora que você já viu o bastante sobre o mundo imperfeito dos homens, venha comigo através das Névoas. Estas são as terras das quais as lendas falam, os lugares pelos quais os mortais anseiam mas não podem vir. De vez em quando, é claro que um pastor descuidado pode passar por aqui (especialmente numa noite como esta!), mas ele não está preparado para realizar a jornada. Eu já viajei bastante (se posso ser ousado o bastante para dizê-lo) e sou uma guia experiente familiarizada com as tradições de muitas culturas. Confie em mim e com sorte você irá sobreviver.

Em primeiro lugar, tire esses trapos malcheirosos e junte-se a mim perto da fogueira. Este é um lugar sagrado e você não quer que o odor da cidade o acompanhe para onde quer que você vá. Assim como Perséfone diante do portal do Mundo Inferior, queremos deixar o peso mortal para trás. Obviamente, é possível entrar nesses mundos sem dificuldade, mas é muito mais provável que não seja bem assim.

Agora levante sua cabeça, feche seus olhos e sinta o vento soprando. Com a lua cheia sobre nós, a passagem será mais fácil, as trilhas através das Névoas serão mais claras. Em noites sem lua, os caminhos corretos são mais difíceis de encontrar e os espíritos são mais atentos e traiçoeiros. Companheiro, há coisas para onde vamos; se você prefere ser precavido, é melhor ficar por aqui.

Agora a lua está alta, a chuva cai e o vento faz amor com a sorveira. E uma noite boa para caminhar, então levante-se e segure minha mão.

E faça exatamente o que eu mandar. Os Outros Mundos não são um lugar para tolos.

Três Anéis: Microcosmo e Macrocosmo

Em cima da mesma forma que embaixo. Acredito que você já ouviu esse ditado. Basicamente, ele significa: o que acontece no Céu se reflete tenuemente na Terra; o que transpira na Terra é um fantasma do Céu. Isso também significa que coisas maiores estão ligadas a coisas menores e vice-versa. Se você espera compreender a mágika, você precisa compreender o que os estudiosos chamam de *microcosmo* e *macrocosmo* — o princípio de que as coisas pequenas e grandes assemelham-se e estão ligadas por similaridades.

O que isso tem a ver com os Outros Mundos? Apenas isto: nosso mundo mortal é como a pele de um homem, bastante esticada sobre uma Criação viva. Humores pulsam sob essa pele e brisas acariciam sua superfície. Em certos pontos, os humores dançam próximo à pele; em outros, eles giram ao redor dos ossos. As vezes, quando há uma ferida, eles saem, coagulam ou até mesmo esguicham. Quando o fazem, todo o mundo está doente.

Pense no seu corpo como um reflexo da Criação e você compreenderá sua santidade. Os deuses (ou *Deus*, se você preferir) criaram esse corpo como um reflexo de seus próprios corpos; somos reflexos dos deuses, e a Criação nos reflete. Confuso? Para simplificar, a Criação é como o corpo de um homem; seus braços alcançam lugares elevados; seus pés pisam em lugares baixos, seu coração bombeia os humores e seus olhos vêem tudo. Os humores são como os elementos e os órgãos mantêm os humores puros. Alguns desses lugares que iremos visitar são como órgãos, outros como ossos. Por isso é melhor lidar com a mágika sem roupas — ou, pelo menos, purificado: o estado do seu corpo reverbera em sua tecelagem. Quando você lida com os Outros Mundos, isso faz muito diferença.

Imagine seu corpo como os raios de uma roda gigantesca. Ao seu redor, três anéis giram: o primeiro, a *Penumbra*, reflete o mundo mortal, envolto em Névoas e iluminado pelo crepúsculo; essa é a respiração da Terra. O segundo anel, *Veshaya*, reflete os sonhos dos deuses, dos homens e dos elementos — a cabeça, o coração e os humores da realidade. O terceiro anel, *Horizonte*, agrupa todos e abriga o Céu — a alma deste mundo e a matéria da roda. A sombra do Horizonte, o *Contrarium*, reside dentro da Terra e abriga os Infernos e o Mundo Inferior — os ossos e intestinos da Criação. Juntos, os estudiosos chamaram isso de *Umbra Haute*, ou simplesmente *Umbra*. O que significa "Sombra", mas acredito que esse título depreciativo não mostra toda a verdade. Os Outros Mundos são muito mais do que nossas sombras; em vez disso, nós podemos ser sombras deles!

Estamos na superfície da pele do mundo; abaixo de nós, o sangue da Criação é bombeado; acima de nós a abóbada do céu espera, impossível de ser tocada. Para viajarmos para fora daqui, deixaremos esta pele e flutuaremos como fumaça para o interior das Névoas.

As Névoas

*Ouve-me amado; peço-te através de ondas de sonhos
e em meus ouvidos uma voz sussurra oceanos de luz e
em teus olhos apenas começa esta minha jornada*
— Faith and the Muse, "The Dream of Macsen"

Há muito tempo, nossa Terra foi formada como um ponto entre o Céu e o Mundo Inferior. Como um homem, ela é imperfeita mas vital, uma mistura de desejos divinos, infernais e terrenos. Os limites nebulosos dessa mistura rodopiam no limite da visão, tênues demais para serem tocados, mas reais o bastante para serem vistos se você olhar com vontade suficiente.

Agora abra seus olhos e veja as Névoas; elas são mais visíveis após o pôr-do-sol, mas sempre estão lá se você souber como observar. Como os véus da Ignorância que separam a mente mortal da extensão verdadeira da Criação, as Névoas da Periferia cobrem os Outros Mundos. Para alcançá-los, você precisa entrar no nevoeiro com seus olhos e sua alma abertos — do mesmo modo como você precisa atravessar as Névoas da Ignorância para Despertar para a mágica.

Onde você pode encontrar as Névoas? Em todo lugar, é claro! Elas se desenrolam pelas ruas de Veneza tão prontamente quanto atravessam os pântanos ingleses, embora poucas pessoas percebam-nas em aldeias ou cidades. No entanto, elas estão lá; de noite, elas alcançam sua potência máxima, mas

ainda assim estão presentes à luz do dia, apenas são mais difíceis de serem vistas. Essas Névoas marcam o limite entre a Terra e os Outros Mundos, entre a pele, o céu e o sangue que está abaixo. Qualquer jornada começa com elas.

A Periferia e a Película

Antes de entrarmos nas Névoas, olhe ao seu redor. Você vê o brilho fraco, sente o aroma forte no ar, o sopro do vento e o solo aos seus pés? Muito mais vívidos que o normal, você não concorda? É isso que os estudiosos chamam de Periferia e pessoas comuns simplesmente chamam de *consciência*. Neste estado de transe, sentimos a Criação de um modo muito mais vital; cada sensação é uma carícia que não pode ser ignorada.

Neste estado, você vê coisas que os mortais nunca conseguem ver; as cores da alma que cercam cada coisa viva, os detalhes das ondas mágicas e, é claro, as Névoas revoltas que são invisíveis para os olhos não-Despertos. Antigamente, todos viviam na Periferia; até que foram desgraçados e sua visão ficou embaçada. Quando você dominar as Artes mais simples, a consciência irá retornar. As primeiras mágicas que você aprende restauram essa visão.

Segure minha mão e caminhe comigo em direção às Névoas; seu véu tremeluzente parece frio, mas convidativo. Quando sentir seu beijo gelado, você terá encontrado a Película, a barreira que mantém nossos mundos separados. Na maioria das vezes, é impossível atravessar essa barreira fina, a não ser que você tenha dominado as Artes do Espírito; contudo, em certos locais e em certos momentos, até mesmo o banqueiro mais insensível poderia atravessá-la de uma vez e encontrar-se no reino das fadas.



Reservas e Encruzilhadas Místicas

Tais lugares de travessia são chamados de Regio, Crays e Baixios. Cada um apresenta uma diferença sutil: um Regio respaldado com a presença dos Outros Mundos, mas se mantém longe do alcance dos mortais. Um Cray forma um portal entre este mundo e os Outros; a Película se mantém intacta, mas fina, e atravessá-la torna-se mais fácil. A energia mística se acumula em Crays, e muitas vezes assume a forma de Sorvo, ou essência mágica materializada. Todos esses lugares pulsam numa rapidez mágica; qualquer visitante pode sentir algo de estranho ali.

Um Baixio é mais um estado do que um lugar; às vezes o mundo mortal simplesmente "fica mais raso" — a Película some e qualquer homem ou mulher pode atravessar. Encruzilhadas, Crays, Regio e certas festividades criam Baixios conhecidos; os Outros Mundos simplesmente flutuam até este. Há razões porque Samhain (equinócio de outono), Beltane (equinócio de primavera) e o ciclo da lua cheia são dias mais importantes, companheiro — eles são ocasiões de Baixio. Em tais momentos, as marés místicas baixam e os espíritos podem atravessar. Se você estiver viajando numa noite dessas, é melhor estar pronto para uma aventura! Em outros dias, como o Natal e a Páscoa, a Película torna-se mais espessa e o pulso místico se acalma. Para povos cristãos, esses dias são seguros e felizes — Deus concede um descanso contra os terrores espirituais e fortalece Seu próprio povo.

Você já ouviu falar em Ressonância, não? Bom! O princípio é forte nos Outros Mundos. Emoções fortes ou acontecimentos importantes fazem com que as reservas místicas se agitem, e esses acontecimentos deixam marcas na terra. Um campo de batalha pulsa com ódio e dor; um vale onde ocorreu um casamento, com riso e afeição. Esta clareira é o local de um grande amor perdido; mesmo no verão, ela mantém um ar frio e melancólico. Venho aqui para lembrar-me de que nada é eterno.

Acontecimentos poderosos deixam traços poderosos; os breves tocam a terra mas se mantêm de forma discreta. Ouvi dizer que longe daqui um feiticeiro sacrificou mil pessoas para deuses sombrios; o lugar em que ele fez isso, o Lago de Sangue, é tão corrompido que você pode senti-lo a cem léguas de distância. Nas ruínas de Avalon (sim, as lendas são reais!), a força e a honra ecoam nas pedras, apesar da corte ter tombado há séculos. Em lugares como este, em que algo pequeno mas poderoso aconteceu, você precisa ter sensibilidade para perceber a Ressonância; mesmo assim, ela está lá. Quando atravessa a Película, você vê seus traços claramente.

Entrando nas Névoas

Como fazemos isso? Há três maneiras: você pode entrar num transe, deixar seu corpo para trás e voar na forma astral; você pode aprender as Artes Espirituais, tecer novamente a Película e atravessá-la; e também pode deixar que outro magus abra uma passagem e então segui-lo. As duas últimas maneiras são mais fáceis em alguns lugares e momentos e mais difíceis em outros.

A primeira Arte é complicada; a maioria dos feiticeiros não consegue realizá-la, e mesmo os que o fazem consideram-na árdua. Um viajante astral deixa de lado todas as ferramentas e vestimentas, torna-se um fantasma e voa, tri-

lhando um cordão de prata. Seu corpo fica para trás, próximo da morte e vulnerável. Ele pode atravessar cem léguas quase instantaneamente, mas permanece intangível; a força da mente substitui a força do corpo. Quando ele retorna, frequentemente dorme por diversos dias.

O segundo método, *Andar pelas Sombras*, é o mais comum. Você se sintoniza com os Outros Mundos e usa suas Artes para ficar parecido com a efêmera — a matéria espiritual. Quanto menos coisas você carregar, mais fácil fica; como eu disse, é possível para um cavaleiro de armadura atravessar a Película, mas caminantes sem roupas têm mais facilidade. Uma vez do outro lado, você brilha como um fogo-fátuo, iluminado pelo fogo da vida. Se você tem as habilidades para fazê-lo, você pode voltar de suas viagens a qualquer momento, sem precisar se preocupar.

O terceiro método é simples; deixe outro magus abrir o caminho. Entretanto, para voltar, você depende da boa vontade dele — assim como você da minha.

Agora... Vamos começar?

O Anel Interno

... quando nem a hora nem o tempo de operação ou invocação são especificados, é muito melhor realizar esses experimentos à noite, observando que é mais fácil para os Espíritos aparecerem no silêncio tranqüilo da noite do que durante o dia. E... isso deveria ser feito num local escondido, isolado, secreto, conveniente e apropriado para tais Artes, que nenhum homem freqüente ou habite...

— The Greater Key of Solomon, Book Two

Caminhos Antigos: As Trilhas dos Wyck

Estou prestes a confiar um segredo a você — um segredo escondido dos cristãos e romanos que terrorizaram nossas terras: há muito tempo, os Wyck vagavam, abrindo Trilhas nos Outros Mundos. Eles deixavam sinais dessas trilhas como legados para nós, e agora nós as protegemos com zelo.

Os sinais dos Wyck são invisíveis para a visão mortal; para vê-los, deixe seus sentidos vagarem até a Periferia, então á teve o treinamento adequado, os sinais devem tornar-se claros o suficiente; siga-os até as Névoas e você descobrirá uma Trilha. Vê o nó com um formato estranho no tronco desta árvore antiga? É um sinal que poucos são capazes de ler e menos ainda conseguem compreender. Nós que sabemos os segredos podemos descobrir esses sinais, encontrar as entradas para as Trilhas e entrar ali a partir do mundo mortal sem entrar na Penumbra. Quando você aprende os sinais que levam a Trilhas dos Wyck, proteja-os bem. Seus inimigos adorariam encontrá-los.

Os Caminhos Antigos levam a qualquer lugar que você imaginar, e eles não contêm interrupções ou tráfego. De tempos em tempos, você pode vir a encontrar um animal mágico, um precipício ou uma colina íngreme e acidentada; contudo, um viajante determinado pode ir de uma ponta à outra do mundo sem cruzar rios ou mares. Você pode imaginar como atalhos desse tipo poderiam ser úteis — e o quão destrutivos poderiam ser nas mãos de um conquistador. Ao revelar esse segredo, eu confio a você um encargo sagrado. Nem o ouro nem a tortura são razões suficientes para traí-lo.

Não que as Trilhas sejam fáceis de serem navegadas; na verdade é exatamente o contrário — apenas um bruxo experiente deveria tentar fazê-lo. Esses Caminhos são *infinitos*, companheiro, e você pode vagar por eles para sempre se não tiver cuidado. A Criação é muito maior do que qualquer um de nós é capaz de conceber. Alguns Caminhos levam a Londres, outros a Berlim, alguns para terras que nunca vi e outros ainda levam às próprias estrelas. Os guias ao longo dessa passagem são a confiança, a pureza, a imaginação e a intenção; dizem que as Trilhas o levarão aonde você quiser ir apenas se você realmente compreender como chegar lá.

Essas Trilhas não são para todos; mesmo místicos primordiais consideram-nas desconcertantes. Segure minha mão e venha comigo; vê o que quero dizer? Escuridão por todos os lados, como uma tempestade no pântano... névoas cerradas, trevas como no crepúsculo, tão próximas que dói respirar... lamentações fantasmagóricas à distância, como um coro fúnebre... um solo traiçoeiro e raízes como as mãos de ladrões. Este é um reino nem de carne nem de espírito; ele toca tudo mas não pertence a nada. Cuidado com as raízes sob seus pés — essas plantas são as âncoras da Criação, árvores mundiais no sentido mais verdadeiro. A mágica e a ciência são inúteis sem os Caminhos Antigos; estamos num local da alma, não dos truques da humanidade. Aqui todo som é abafado; toda luz se enfraquece. As Trilhas são frias, mesmo na Arábia, e nenhum sol brilha sobre elas. De qualquer lado, as Névoas brilhantes ligam este reino a todos os outros. Para alcançar seu destino, você precisa desbravar o frio, fechar seus olhos, entrar nas Névoas e rezar para que você saia no lugar certo.

Os Caminhos Antigos apresentam um teste — um teste implacável. Ouvi falar sobre mágicos muito maiores que eu que vagaram sem destino e nunca voltaram. Quando Nightshade e William Groth, os fundadores de nossa Tradição, saíam em suas caminhadas solitárias, cada um deles ia sem roupas, sozinho, armado apenas com uma faca e sua fé. Eles viajavam a lugares sobre os quais ninguém nunca ouviu falar e traziam pessoas nunca antes vistas. Essa é a mágica verdadeira das Trilhas: ir além do que você conhece e retornar para contar o que viu... admitindo-se que você retorne. Os Caminhos Antigos exigem coragem, fé e visão. Sem todos os três, um viajante se perde.

A Penumbra

Deixemos as Trilhas e entremos de vez nas Névoas. Não se preocupe, não vou soltá-lo. Está sentindo o frio? É a Película. Estamos atravessando agora, e Andando pelas Sombras, deixando as Trilhas para trás.

Conforme as Névoas recuam, olhe ao seu redor. Reconhece sua cidade natal? Ela *realmente* parece diferente iluminada pelo crepúsculo e pela essência espiritual, não é? Bem-vindo à Penumbra, o lado sombrio do mundo mortal — ou talvez o mundo *real* para as sombras mortais! Aqui, a verdade dentro de cada homem ou lugar brilha como uma teia molhada pelo orvalho, desafiando-o a vê-la como ela é.

Falei anteriormente sobre Crays e Regios: veja-os agora em sua forma mais pura. O campo de batalha é um fosso de fúria sombria, atravessado de flechas de sangue; o vale onde ocorreu o casamento brilha iluminado e ecoa com sons fantasmagóricos; a clareira do amor perdido parece chorar, seus galhos estão encurvados e molhados como lágrimas de cristal

Este é um mundo de símbolos vivos; em locais místicos, esses sinais brilham como ferretes quentes.

Em lugares menos importantes, os símbolos são mais fracos, mas ainda estão lá. Vê a ferraria? Observe cuidadosamente e veja as teias espessas que formam suas paredes, quase invisíveis contra as pedras. Veja as sombras perto da taverna e veja demônios de embriaguez e preguiça brincando próximos à porta. Observe a cabana da parteira e note o brilho suave, como uma vela ao lado da cama de uma criança doente. Confie em mim; você *não* quer ver a mansão do barão! Irei guardar essa visão para quando você for um mago mais forte!

Há outro segredo em jogo aqui: o que você vê depende do que espera ver. Você e eu vemos uma paisagem da natureza; um magus-Artesão observaria um emaranhado de formas, teias brilhantes e padrões sagrados inscritos pela mão de seu Deus; um necromante (desculpe por escarrar!) vê o que seu coração deseja — uma paisagem com a morte em pessoa, uivando com fantasmas e decompondo-se em deterioração. Três visões, um lugar; agora você vê por que eu chamei isto de respiração de nosso mundo.

O Sonho Feérico

Os sonhos dos homens brilham no reino das fadas, um local entre a Penumbra e o mundo mortal. Como as Trilhas dos Wyck, esse *Sonho* é um estado em si, tocado por todos mas não pertencendo a nenhum. Infelizmente, os sonhos são sombrios hoje em dia; a fome, a guerra, a peste e as atrocidades se materializam quando os homens fecham seus olhos e dormem. Como demônios-fantasmas, essas criaturas assombram uma forma distorcida de Penumbra — um reflexo do mundo visto por um louco.

Desiludidas, as hostes feéricas, guardiãs do Sonho, fecharam seus portões e trancaram-no há pouco tempo, mesmo para sua própria espécie. Ah, é claro que o povo feérico ainda reside na Terra, mas em formas limitadas e mais fracas, permutantes abandonados por seus parentes e obrigados a vagar por uma paisagem onírica tênue e maculada. Não é uma surpresa eles estarem tão bravos...

Nem toda paisagem onírica é tão hostil; em certos lugares favorecidos pelas fadas mais bondosas, *áreas livres* brilham como tapeçarias de gelo. Algumas são fortalezas; outras são vales; já outras são campos intermináveis com córregos musicais. As fadas unseelie sombrias preferem reinos mais sinistros (florestas assombradas, rios ensangüentados e cavernas nas profundezas da Terra). Entretanto, essas áreas sombrias continuam sendo reinos feéricos: vividos como a paleta de um artista, sedutores como um beijo e embriagantes como um barril de vinho.

Poucos magi entram no Sonho sem a companhia de uma fada; os encantamentos que abrem os olhos humanos para ele passam pela comida e bebida das hostes feéricas — ou pelos toques de uma raça mais delicada. Mal-humoradas como podem ser às vezes, as fadas ainda amam o romance; muitas vezes, eles presenteiam nossa espécie com encontros e orgias; a dança, a bebedeira e o sexo em tais comunhões podem levá-lo ao reino das fadas — por um instante, pelo menos. Por um instante...

O círculo brilhante perto daqui marca um festival; eu o levaria até lá, mas ainda temos que viajar muito. Talvez em outro momento. Venha comigo para as Névoas e entraremos na segunda camada...



O Anel Médio

*Qual sua essência, da qual você é feito,
De modo a sombras estranhas em você tenderem!*
— William Shakespeare, "Soneto 15"



caminhada espiritual é mais uma arte de intuição do que de navegação; não há limites, fronteiras ou marcos, apenas correntes de instinto. Obviamente os Outros Mundos têm uma estrutura, mas ela é algo efêmero. Quando você está lá, o instinto torna-se sua lâmpada e a familiaridade sua bengala. Um mapa desses mundos é pior do que inútil — é uma mentira.

As lâmpadas mais brilhantes não conseguiriam atravessar esta Névoa, mas a luz espiritual das Trilhas da Lua é feita de uma matéria mais poderosa. Observe ali — aquela ponte brilhante em uma dessas trilhas; um espírito de Luna é seu guardião. Sua vastidão brilhante atravessa o crepúsculo, arqueando-se para sabe-se lá onde. Abaixo de nossos pés seria suave e fresco, como andar no orvalho. Uma pena não poderemos fazê-lo agora, mas temo que Luna ficaria chateada. Pergunto-me para onde aquela Trilha nos levaria!

Considere as Trilhas da Lua como Caminhos Antigos, criadas por raios lunares e controladas por servos da Dama do Céu. Para atravessá-las, você precisa negociar com os espíritos. Dependendo da fase da lua, pode ser fácil ou muito, muito complicado: espíritos da lua nova são tímidos e fáceis de serem agradados, mas os da lua cheia adoram uma luta. Considerando que estamos viajando na lua cheia, é melhor evitar aquela Trilha por enquanto — de qualquer forma, conheço outra melhor. Contudo, talvez em algum outro momento, aquela ponte poderia levá-lo diretamente para uma Corte, Cray ou Reino... supondo-se que você queira visitá-los.

Cortes e Reinos do Éter

O que é uma Corte? Apenas os mais importantes dentre os Reinos do Éter! Eu sei, eu sei: o que é um Reino do Éter? É um lugar separado do revolver das Névoas, surgindo das nuvens ou de trilhas esquecidas, um lugar que reflete parcialmente o mundo mortal. Eu disse "reflete *parcialmente*" porque Reinos do Éter apresentam um espetáculo diferente. Enquanto nosso mundo dos vivos é monótono e limitado, um Éter alcança uma extensão colossal. Cada Éter é um mundo em si, abrigado no Anel Médio, mas tão grande quanto qualquer reino. Dentro de um Reino do Éter, a carne é carne, não espírito. Contudo, as leis de tal lugar muitas vezes são estranhas para os padrões humanos. Os castelos elevam-se por quilômetros através do céu, a água corre para cima, as árvores são feitas de gelo, as estrelas cantam músicas de ninar umas para as outras. Realmente, esses são os verdadeiros domínios da mágica!

Alguns Reinos são moldados por deuses, outros por magos e outros por acontecimentos que ninguém pode controlar. Os Deuses Antigos vivem em locais bolorentos e florestas cerradas — o Olimpo grego, o Valhalla dos escandinavos, mesmo Tir-Na-Nog e a Ael dos pictos; alguns bruxos que conheço estão construindo um santuário onde dragões e unicórnios estarão a salvo de perigos; um Reino lendário (uma parte de Valhalla, imagino) invoca a essência da Guerra em

todas as suas formas, jogando alma contra alma num combate eterno; outros simplesmente estão ali, sem estarem ligados a qualquer propósito além de desafiar o visitante.

Pelo cálculo cristão, os Éteres são domínios de anjos ligados à Terra e demônios que escaparam do Inferno. Quando Deus moldou a Criação, Ele colocou camadas ao redor do mundo, isolando a santidade do Céu da corrupção da Terra. Espíritos se abrigam nessas camadas, criando pequenos mundos para si. Um profeta que encontrei certa vez disse que quando as últimas trombetas soarem, os Éteres serão as estrelas que caem e os cálices cheios de cólera que serão derramados sobre a Terra. Que visão mais bela!

Por enquanto, os Éteres flutuam dentro do Anel Médio; você pode alcançá-los Andando pelas Sombras ou através de portais mágicos que ligam a Terra a um determinado Reino. Muitos Crays ou Capelas possuem passagens secretas que levam a um Éter; alguns magos, particularmente os Herméticos, promovem um comércio regular com espíritos dos Outros Mundos, e os Éteres tornam-se mercados para essas relações. Não que tais lugares sejam completamente fechados para os mortais; de tempos em tempos, um Baixo atravessa as Névoas e liga um Reino Etéreo à Terra. Tais passagens duram apenas pouco tempo, mas nesse tempo um mortal pode ficar cara a cara com uma lenda.

As Cortes Elementais

Cada um dos elementos tem sua própria Corte, construída muito antes do nascimento do homem. Dentro delas, espíritos poderosos orientam os destinos dos homens. Assim como as Cortes revolvem-se dentro do Anel Médio, sua passagem altera nossos humores e orienta a Essência Desperta no nosso interior.

Pise com cuidado — as pedras quentes queimarão seus pés! Esta trilha leva à Cidade de Bronze, o reino do Fogo onde o ódio, a coragem e a purificação brilham. Já estive lá; é desconfortável, mas mais limpo que os Infernos que empregam um tipo mais nefasto de fogo. No centro do Reino, um castelo maior do que todos os palácios da Inglaterra se eleva de um mar líqüefeito. A fumaça ascende como uma prece ao Céu, e salamandras — espíritos do fogo — correm por caminhos tortuosos.

Talvez eu deva levá-lo ao Mar Eterno, onde a Água esconde segredos antigos. Realmente, não poderíamos respirar sem nossas mágicas, mas as ondinas são anfitriãs graciosas desde que você não dependa da boa vontade delas ou leve seus jogos muito a sério!

No Ventre da Terra, gnomos correm do seu jeito carrancudo, falando tão devagar que poderiam levar um mês para terminar de cumprimentá-lo. Seu mundo é sombrio, ocasionalmente iluminado pela lava que corre quando o Fogo visita o Reino. A poeira é densa o bastante para sufocá-lo, mas a estabilidade do local é algo reconfortante.

Eu o levaria para as Nuvens Impetuosas, mas não tenho certeza se você sabe voar. Sem essa Arte, você ficaria desamparado no Reino do Ar, criado em torno de ventos incansáveis até que os silfos e fogos-fátuos deixem você cair. Acredite em mim, é uma queda longa!

Talvez seja melhor se simplesmente viermos aqui, próximos à Floreta Auspiciosa. Sabe, a Madeira é um elemento, mesmo que os alquimistas não a considerem. Também há a Cidadela de Ferro, onde os yundao se encontram, mas esses elementais — homens de metal com um temperamento com-

plicado e um apetite lascivo — são violentos demais para o meu gosto.

Paraísos Menores

Você parece estar cansado. Vamos parar por ora. Enquanto você descansa, olhe para o céu. Você percebe como o sol parece estar mais perto, o ar mais puro? Os cristãos diriam que estamos no Quinto Céu, Reino de Marte e da Virtude da Fortitude. Os anjos, caso os encontremos, serão fortes e agressivos. É melhor ficar atento.

De acordo com os cálculos cristãos, Deus estabeleceu oito camadas entre a Terra e seu Horizonte. Cada camada corresponde a uma virtude. Governados por anjos menores, esses pequenos paraísos formam aldeias para almas puras demais para o Purgatório (sim, chegaremos lá!), mas não o suficiente para o Céu. Ouvi dizer que magi virtuosos, golpeados pelo Castigo, às vezes são trazidos aqui para descansar, então retornam quando estiverem prontos para descender outra vez à Terra.

Pelo que entendo, o Primeiro Céu segue a lua e abriga almas que requerem Fortitude; o Segundo junta-se a Mercúrio e representa a sede pela Justiça; o Terceiro, Vênus, é para os Amantes verdadeiros; o Quarto Reino, Prudência, reflete o Sol; estamos no Quinto; o Sexto é para os Justos, o Sétimo para os Contemplativos (não há perigo em irmos ali!); o Oitavo flutua em meio a estrelas e é reservado aos Fiéis e Caridosos; a Nona camada é o que os magos chamam de Horizonte, a "primeira coisa a se mover" que cerca toda a Terra; finalmente, pode-se permitir que os mais virtuosos dentre todos os viajantes vejam de relance o *Empyrean*, a Corte dos Mais Altos.

Pessoalmente, nunca conheci um magus perfeito o bastante para chegar tão longe, então não posso confirmar a veracidade das lendas. Para mim, esses paraísos menores parecem mais com Annwynn, Vigrid ou os Campos Elísios. No entanto, se você estiver pronto para viajar outra vez, posso levá-lo a uma ponte dourada que leva ao próprio Horizonte.

O Anel Externo

*Oh, Musa, que não usa ao redor de sua fronte
a folha perecível de Helicon,
mas nos coros aos sons alegres do céu
mostra seu diadema de estrelas,
oh, sobre fogo celestial em meu peito,
enobreça este meu canto e perdoe-me
se eu tecer a verdade com ficção*
— Torquato Tasso, Gerusalemme Liberata

A Coroa do Horizonte

A camada resplandecente acima de nós é o invólucro da Criação, o nível mais elevado dentre os Domínios Terrenos e o fim de nossa jornada. Estendendo-se além da criação, ele engloba tudo que existe e fornece um assento para as estrelas. Nenhum oceano é tão vasto, nenhuma chama tão brilhante, nenhuma floresta tão magnífica quanto esta Coroa Divina. Realmente, esse *Empyrean* deve ser o assento dos deuses.

Entretanto, mesmo lá os viajantes ficam perambulando, muitas vezes homenageando as estrelas, ocasionalmente esculpindo tronos a partir do firmamento do Céu...

Reinos do Horizonte

Magi nunca formam um grupo reverente; nosso poder é divino demais para permitir que sejamos verdadeiramente humildes. Mesmo assim, há feitos que fazem os devotos tremerem... como a criação dos Reinos do Horizonte, santuários tecidos com os fios da Criação.

Lembra-se dos Reinos Étéreos? Os Reinos do Horizonte são iguais a eles. Mas enquanto os Éteres surgem sozinhos, os Reinos do Horizonte são criados por magos poderosos que arrancam a essência de Crays poderosos, tecem-na para criar um mundo e então rasgam o Horizonte para abrigar esses mundos e alimentá-los com Força Primordial. É um empreendimento enorme e arriscado; o Castigo acaba com a maioria desses feiticeiros orgulhosos. Mesmo assim, da mesma forma como os humanos construíram catedrais após a morte de seus companheiros, esses magos criaram os Reinos do Horizonte. É perigoso, mas às vezes necessário, especialmente quando fogueiras para bruxas são acesas para você.

Tais reinos são escassos, mas extremamente impressionantes. Os mais poderosos chamam-nos de "Horizonte", em nome da jóia que foi cortada para fazê-lo. Quando o Conselho das Nove Tradições precisou de um local para reunir-se, Nightshade e os outros decidiram construir um "templo no céu". O que fizeram foi muito mais do que um templo — é um reino de mágicos, fantástico e vasto, oferecendo segurança ao Conselho e refúgio para animais mágicos. A Grã-Bretanha já não podia mais comportar esse Reino, que flutua como uma grande embarcação nas ondas do Horizonte.

Ouvi dizer que há outros lugares como esse: Doissetep, que mudou de suas ruínas montanhosas para cá; Helekar, um palácio de caveiras hindu; o Collegis Mercuris, uma faculdade mágica Hermética; o Perseus Sanctum, um porto de Naus do Céu...

O que é uma Nau do Céu? Logo chegarei lá... Basta dizer que os Reinos do Horizonte não são tão comuns quanto foram um dia. Não estou certo de que isso seja uma coisa boa.

Um Reino do Horizonte é uma expressão da hubris; mesmo assim, é natural o bastante. Todos os magi querem ser imortais; talvez os Reinos do Horizonte sejam reflexos de seus desejos de ser parecidos com as estrelas... ou parecidos com os heróis entre eles.

O Zodíaco, Fragmenti e Vada

As lendas falam sobre grandes viajantes que seguiram as Trilhas Antigas até chegarem ao céu. Lá eles se tornaram novas estrelas e iluminaram o céu com sua glória. Agora eles inspiram o destino daqueles que ainda estão na Terra. Os estudiosos têm outra lenda, é claro: de acordo com eles, nosso mundo se encontra no centro de uma esfera. O sol, a lua, os elementos e os planetas giram nessa esfera, circundando a Terra como uma roda constante. Até que essa roda pare, esses objetos celestiais equilibram nossos humores, iluminam nossas noites e orientam a mão da Dama da Sorte.

As estrelas completam a essência do Anel Médio, projetando sua influência. As Essências dentro dos magi — o Furo, Castellum, Maré e Susurro — são guiadas pelas estrelas. Além disso, os elementos da mágica (as Nove Artes) encontram sua melhor expressão nos Fragmenti e nos Vada — os reflexos desses princípios. Como estrelas, esses corpos circulam o mundo, envolvidos pelo abraço do Horizonte.

Os Fragmenti são os lares de deuses antigos e poderosos que governam as Artes. Os estudiosos chamam-nos por seus

nomes romanos: Mercúrio, Deus da Conexão; Plutão, Deus da Entropia; Marte, Deus das Forças; Vênus, Deusa da Vida; Júpiter, Deus da Matéria; Netuno, Deus da Mente; Luna, Deusa do Primórdio; Urano, Deus do Espírito; e Saturno, o Titã do Tempo. Alguns magi, com a permissão dos deuses, constroem Capelas nos Reinos. A maioria simplesmente os evita. Esses mundos, de acordo com todos os relatos, são difíceis de serem alcançados e de ambiente muito rigoroso para os padrões humanos. Embora eu tenha viajado para o Fragmentum da Vida, não é uma jornada que eu recomendaria.

Os Vada são mais efêmeros, Reinos estabelecidos nas sombras criadas pelos Fragmenti. Como os Fragmenti, cada Vada corresponde a um princípio místico. Ao contrário dos Fragmenti, que se assemelham a Reinos Terrenos com paisagens estranhas, os Vada são locais caóticos, tempestades de energia capazes de despedaçar um magus. Sei que esses lugares existem, mas nunca conheci ninguém que tenha viajado até um Vada e sobrevivido. Algumas pessoas dizem que as Procuras pelas quais passamos em busca de nossas Artes levam-nos a tais lugares; no entanto, considerando a natureza estranha desses Outros Mundos, é difícil prová-lo — ou negá-lo.

Contrarium: O Mundo Inferior

Este atlas está repleto de mapas do Inferno. Ele foi usado quando Orfeu viajou para o Mundo Inferior para encontrar Eurídice, e os mapas foram chamuscados e crestados pelo fogo infernal e marcados pelas mordidas de Cérbero.

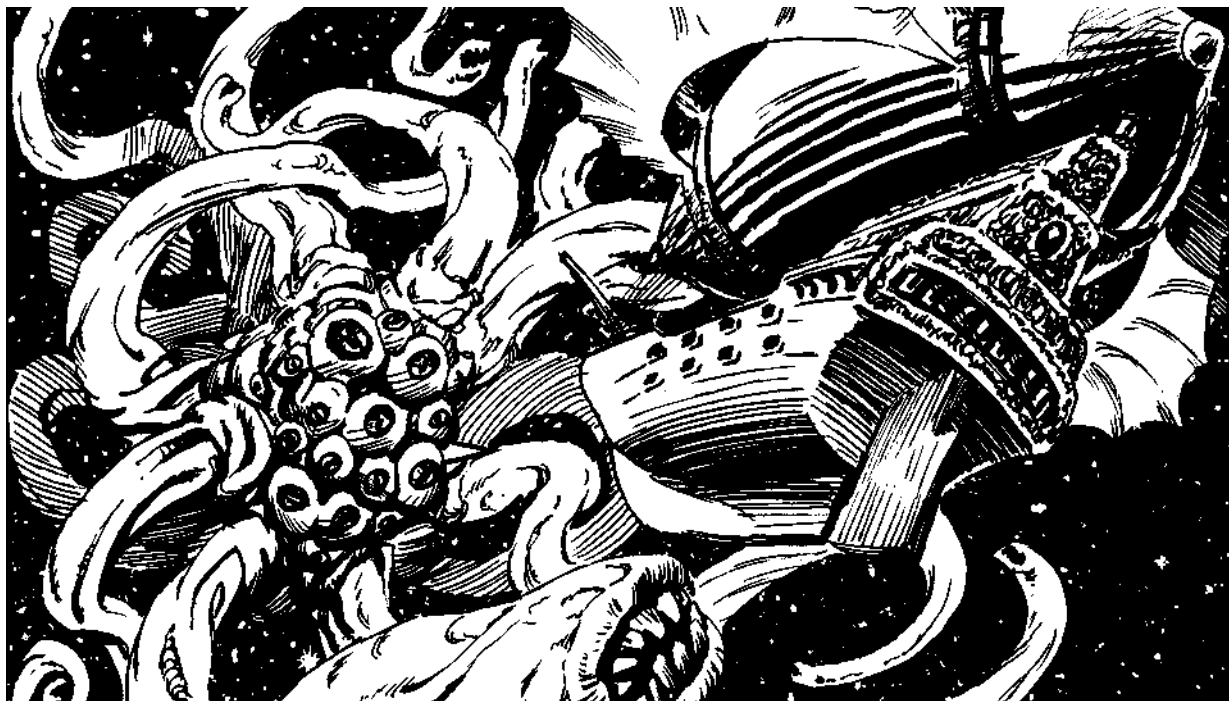
— Coro, Prospero's Books

O lado sombrio do Céu é o Contrarium, o Mundo Inferior — que não iremos visitar! De acordo com os cristãos, ele segue para baixo, desde o Purgatório e através dos nove Infernos, chegando finalmente ao Abismo, no centro do mundo, onde o Demônio é condenado a manter sua corte até o final dos tempos.

Todos conhecemos as lendas sobre o Mundo Inferior — a corte de Hel, a floresta do Deus de Chifres, o Purgatório das almas boas demais para o Inferno mas que não foram salvas pelo Céu. O lugar é real, fervendo sob a pele do mundo e envolto numa noite eterna. Suas sombras alcançam o mundo dos vivos na Penumbra (lembra-se do necromante e de sua visão da Penumbra?), mas engolem tudo em seu lado da Tempestade sombria e revoluta — um reflexo tenebroso das Névoas que cercam o mundo dos vivos.

Para aventurar-se no Mundo Inferior, é melhor você estar morto, ser estúpido, ser absurdamente poderoso ou todos os três. Uma seita de magi, os Chakravanti, afirmam que a passagem para o Mundo Inferior aumenta sua estima pela vida. Já eu prefiro uma boa dança de Beltane! Mesmo assim, você pode querer viajar lá para baixo um dia; se você o fizer, certifique-se de que carrega uma recordação que o faça lembrar do mundo dos vivos acima e evite a Arte da Entropia! No Mundo Inferior, ela realmente invoca demônios.

Em certos lugares, túneis ou fendas vão do mundo iluminado pelo sol até os Infernos; lá, você pode perambular até que os fantasmas lhe mostrem o caminho para seu objetivo — ou devorem-no por sua invasão! Entre as profundezas inferiores e as Terras das Sombras superiores, almas inquietas vão e voltam, atravessando com dificuldade a Tempestade — ou sendo arrastadas por ela. Logo, você encontrará a tempestade negra e ameaçadora que separa o Purgatório superior das celas dos



mortos. No Abismo Inferior, esses desafortunados uivam durante suas eternidades em jaulas construídas de matéria corrompida da alma. Os Infernos verdadeiros esperam mais abaixo.

O mundo cristão representa o Inferno como fossos em chamas e pobres seres atormentados; os artistas mais criativos povoa o Inferno com demônios bestiais, bocas que se abrem como precipícios e tormentos infernais. Essas coisas também são reais, embora eu não possa dizer se são destinadas a *todas* as almas que não são cristãs, àquelas que foram vendidas ou àquelas que são tão terríveis que nenhum outro lugar poderia mantê-las. Ouvi dizer que no centro desse Mundo Inferior um fosso colossal, tão extenso quanto o mar, espera o dia em que o Deus dos cristãos chame Seu povo para casa e lance o Demônio nas trevas e nas chamas. Se isso parece interessante para você, então por favor aproveite sua viagem. Não irei juntar-me à sua empreitada tola!

Além disso, tenho um segredo final: pode haver coisas piores até mesmo que o Inferno...

O Vácuo do Céu

A Igreja declara que o céu é um invólucro, arqueando-se sob o paraíso como uma abóbada coberta de estrelas de uma catedral. Logo após esse teto glorioso, a Corte de Deus espera os devotos. Além disso, não há nada.

Digo-lhe que não é assim.

Como se vê pelo seu nome, os Dedaleanos atravessam o céu com suas asas, procurando tocar o rosto de Deus. Sob o luar, vi embarcações aladas elevarem-se e tomar os ventos. Suas lâmpadas brilham como estrelas, então desaparecem. A maioria dos homens desaparece com elas, mas de vez em quando, uma tripulação retorna com olhos assustados e lendas de desvairados. Eu os ouvi tagarelarem em tavernas, bêbados com algo mais do que um simples vinho. Seus relatos repletos de titãs, com anjos e seres demoníacos travando outra vez a Guerra no Céu. Pegue um deles como amante e ele lhe dirá que o Vácuo é tão vasto que os oceanos do mundo são como gotas

de chuva em comparação. Flutuando na noite eterna, as estrelas e mundos menores abrem-se como galerias vazias — ou como salões com sentinelas demoníacas.

Um viajante (um dos Navegantes do Céu que mencionei anteriormente) me falou sobre mundos velhos e áridos com ruínas parcialmente encobertas e animais ariscos. Claramente, as criaturas não construíram os monumentos que meu amante observou, mas mesmo assim elas tinham seus próprios talentos. Num frenesi, eles deixaram apenas os esqueletos de dois homens e arrancaram a pele de seus supostos salvadores. Meu amante mostrou-me suas mordidas e elas eram diferentes de tudo que eu já havia visto.

A abóbada do Céu é uma ilusão. A Coroa do Horizonte é uma proteção que mantém a distância os monstros de um Hades mais sombrio. Se o Céu estiver além dos mundos, é uma jornada muito, muito longa.

Esse é um segredo desses homens, um que eles não ousam revelar. Fazê-lo seria o mesmo que levá-los a um calabouço, para a fogueira ou, pior ainda, para a percepção de que sua Igreja é uma mentira. Não é uma surpresa o fato de que tais homens parecem ser assombrados! Eles tentaram ver Deus e em vez disso encontraram Sua ausência. Apenas enrolados em lençóis suados ou protegidos por encantamentos eles conseguem livrar suas mentes do Vácuo que se encontra além. Em seus próprios salões, esses homens permanecem em silêncio. Somente seus sonhos os traem.

O vazio promove a fome, veja você, e os Dedaleanos são famintos pela iluminação. Eles terão a verdade, mesmo que tenham que desafiar o Inferno e o Vácuo para encontrá-la. Silenciosamente, eles levam mais embarcações ao céu na esperança de encontrar Deus. Aposto que escondem suas crônicas em arcas de carvalho ou queimam-nas quando o vazio torna-se grande demais para ser suportado.

Talvez as estrelas retribuam seu olhar.

Pense nisso quando você observar o céu.

Venha. Vamos para casa.



N DOMO
PATRIS MEI
MANSIONES
MULTAE SUNT

SI QUO MINUS DIXISSEM
VOBIS QUIA VADO PARARE
VOBIS LOCUM ET SI ABIERO
ET PRAEPARAVERO VOBIS
LOCUM ITERUM VENIO ET
ACCIPIAM VOS AD ME IPSUM
UT UBI SUM EGO ET VOS SITIS

LIVRO II.
FÉ





T QUO EGO

*mansiones muttae sunt
mansiones muttae sunt
mansiones muttae sunt
mansiones muttae sunt
a casa de meu pai
tem muitas moradas*

Embora eu possa ir para a fogueira ao dizê-lo, vi a prova disso com meus próprios olhos e ouvi os cantos que o louvam cantados em muitas línguas.

Na noite passada, enquanto rezava, uma voz veio a mim, dizendo Não Sou o Senhor de Tudo? Meus olhos se arregalaram ao ver um grande salão. Uma luz intensa surgiu das sombras, enchendo meu quarto com fogo e meu coração com terror. No resplendor, vi um templo maior do que todos os palácios dos antigos. Uma grande canção encheu os corredores.

Não pude discernir as palavras, pois os clamores cada vez maiores eram como o louvor de Babel, livres de uma única língua e celebrando o libertador. Ouvi os cantos dos mouros, as canções dos infiéis, os cânticos dos judeus e até mesmo, valha-me Deus, os uivos das bruxas. E todas as suas canções eram como música para o Senhor.

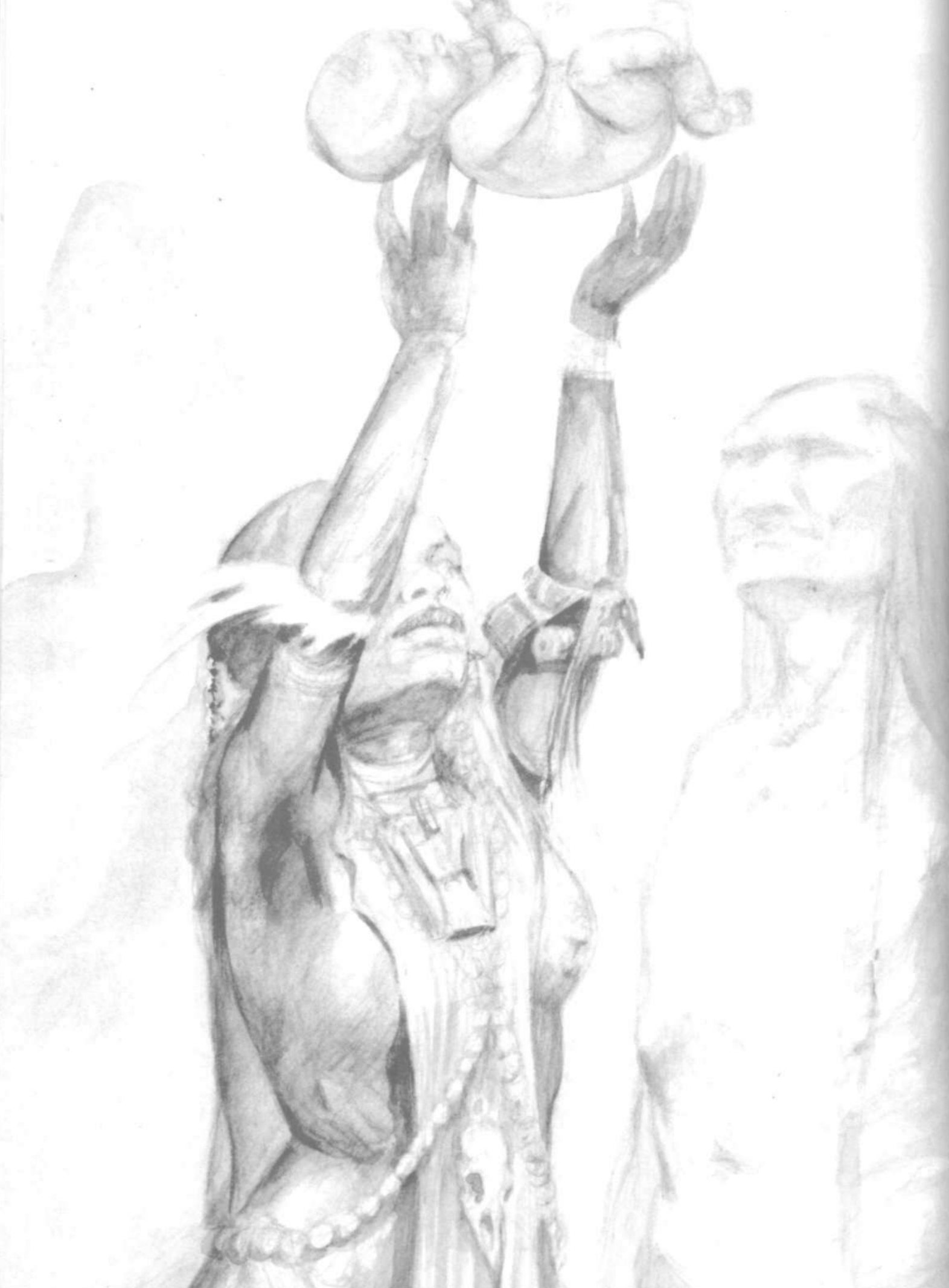
É uma heresia, eu sei, mas foi essa a visão que me foi concedida.

Podem visões como essas mentir?

Deus salve minha pobre alma. Fugir da Unidade é negar a Voz. Seguí-la é pedir pela Fogueira. Carne ou alma? Que escolha é essa? Preciso juntar-me à canção e desafiar o fogo. Mas não o faço com facilidade.

Oferecendo meu coração a Deus, sou condenado aos olhos do homem.







Capítulo IV: Os Personagens

Que obra é o homem.' Como é nobre em razão! Come é infinita sua capacidade! Em forma, em movimento, como é rápido e admirável! Em ação como se parece um anjo! Em compreensão, como se parece um deus'.... E mesmo assim, para mim, o que é essa quintessência de pó!

— Hamlet, Ato II, Cena 2

Lições e Adversários

Cercando Agnesa por todos os lados estavam pergaminhos em pedaços, animais enjaulados e elixires em potes de barro. Ela ignorou o cadáver, agora cuidadosamente dissecado numa mesa de carvalho manchada. Em vez disso, Agnesa ajoelhou-se ao lado da criança, tocando sua testa com o dorso de sua mão. A febre estava acabando com o pequeno garoto, e ela sentia o odor da infecção e da morte. Tocando seu rosário, a jovem iniciou uma prece de cura.

O estranho não perdeu tempo. Ele espalhou diversos pedaços de carne do cadáver numa paleta de madeira e revestiu os restos com líquidos e poções. A panela chiou, enchendo a cabana de turfa com uma fumaça sordida. Agnesa olhou-o brevemente; o jovem estudava seus espécimes e anotava observações num tomo espesso de couro. Sua mão estava firme e segura conforme procurava por observações antigas no livro.

"A mulher morreu porque o ferimento tornou-se venenoso," ele murmurou. "Mas e se removermos a fonte do veneno." E limpar o ferimento com anti-sépticos naturais, como um pé de leão, *Alchemilla vulgaris*? Acredito que a criança vai se recuperar."

Agnesa interrompeu seu cântico conforme ele amola uma faca contra uma mó. "Você cortaria a carne desse garoto ela vociferou. "Se você quer cura-lo, peça a intervenção do Senhor!"

"O garoto vai se recuperar mais rápido se você parar de lamentar-se e ajudar-me," o estranho respondeu. Ele largou a faca e misturou folhas secas e água numa caneca trincada "Aqui, ponha isto no ferimento. Limpe-o completamente Agnesa olhava emudecida para o homem enquanto ele lhe entregava a poção. "Rápido! Ele vai morrer apesar de seu Deus e minha ciência, a não ser que nos apressemos."

Agnesa rangeu os dentes, pegou a mistura e derramou sobre o braço ferido do garoto. Ela tremeu com a putrefação que começou a borbulhar. O estranho lhe fez um sinal de encorajamento com sua cabeça enquanto se aproximava com a faca.

"Você fez o que devia. Agora, senhorita, ele precisará de todas as suas preces enquanto faço meu trabalho."

Agnesa fechou os olhos e recomeçou seus cânticos.

Criação de Personagem

*Quando a arte divinal tem, com superior pensamento,
Os montros e movimentos em idéia concebida,
Uma simples forma, em pobre argila obtida,
É a primeiro dádiva em oferecimento:
De golpe em golpe da pedra viva a desprender
Sua obra prometida traz o cinzel experiente,
E para a vida tão graciosa forma é nascente,
Que ninguém pode os abalos mais duros do tempo temer.*
— Michelangelo Buonarroti, "Se bem concebida"



Para usar a mágika, é preciso tornar-se mágiko. Para despertar, é preciso sair da multidão e segurar o destino junto ao peito. Portanto, um magus não é um mero "usuário da mágica", e sim uma criatura de imaginação, paixão, poder e visão. Desse modo, o jogador do mago deve realizar sua criação desde o princípio. Nenhuma jogada aleatória de dados controla o destino de seu feiticeiro; ele é o que você fizer dele.

Um magus nasce em sua imaginação. O sistema a seguir determina o que ele pode ou não fazer de modo geral, mas você fornece o sopro de vida que transforma uma lista de pontos e rótulos num personagem. O capítulo a seguir o conduz através do processo de criação e mostra o que fazer com seu magus conforme ele progride. No entanto, nossas regras são frias e áridas; a centelha da criação mística vem de você.

(Observação: Grande parte do material neste capítulo foi baseado no Sistema Storyteller. Jogadores que não estão familiarizados com esse sistema devem conferir a seção "Regras Básicas" no Capítulo VII antes de continuar.)

Pedra Viva

A criação de um personagem é como uma escultura; você começa com a pedra bruta (o conceito), molda-a como quiser, então esculpe e pule os detalhes até que o personagem lhe agrade. Para esculpir personagens segue-se um processo simples, passo a passo, esboçado na **tabela de Criação de Personagem**. A seção "Características", a seguir, descreve cada um dos elementos do personagem em maiores detalhes, mas o processo em si é fácil.

Conforme você esculpe, pergunte-se por quê. Por que seu personagem tem as perícias que possui? Por que seus Atributos são fracos ou fortes e que efeitos essas aptidões têm em sua vida? Ao perguntar pelas respostas por trás dos pontos, você verá que seu mago toma forma sozinho.

Passo Um: Conceito

Antes que você possa dizer o que seu magus faz, você deve decidir o que ele é. O modo mais simples de fazê-lo é perguntar a você mesmo "quem", "por que" e "como": quem ele era antes de Despertar? Por que ele escolheu o caminho

de vida que seguiu? Ele foi escolhido para ele ou tomou a maioria das decisões sozinho? Como ele aprendeu as coisas que sabe? E como ele se vira no mundo agora? As respostas podem ser encontradas entre os conceitos que você escolhe como pedra bruta.

- Alguns conceitos comuns podem ser encontrados na tabela de **Criação de Personagem**. Escolha um que soe intrigante e construa a partir daí. Essas não são suas únicas opções, mas elas são um bom ponto de partida.

- A *sociedade mágica* do personagem lhe dirá muito sobre ele; costumamos nos associar a pessoas que se parecem conosco. Sua sociedade de magos deve refletir sua natureza, e isso afetará seu treinamento, seus aliados e os recursos à sua disposição. Essas sociedades podem ser encontradas no capítulo seguinte.

- A Essência do Eu Místico do mago lhe fornece um esboço sobre seus desejos. As exigências do Daemon costumam impor-se na personalidade do feiticeiro, conduzindo-o de formas que ele pode não compreender.

- Aspectos da personalidade de um mago surgem através de sua Natureza e seu Comportamento — os Arquétipos que refletem seu temperamento interno e externo.

A *Natureza* de um personagem descreve sua personalidade essencial: o que ele quer, no que ele acredita e os métodos que utiliza para satisfazer suas necessidades. Quando age de acordo com esses preceitos, o feiticeiro "recupera" seus pontos de Força de Vontade (**ver adiante**). Portanto, a Natureza detém a chave para a confiança do mago.

Seu Comportamento, por outro lado, descreve a face que ele mostra aos outros. Entretanto, na era Sombria Fantástica nem sempre é uma boa idéia ser honesto. Um feiticeiro sábio encobre suas motivações por trás de uma personalidade mais "aceitável" — o Arquétipo de Comportamento. Apenas os amigos íntimos conhecem o magus por trás da máscara.

Na maioria das vezes, um mago irá agir conforme seu Comportamento sugere; no entanto, suas motivações verdadeiras vêm de sua Natureza oculta. Essas Características oferecem orientações para interpretação e sugerem Atributos e Habilidades mais específicas...

Passo Dois: Atributos

Essas Características refletem as aptidões físicas, sociais e mentais do mago — o que ele é, em oposição ao que ele sabe. Essas Características aparecem como pontos na planilha do personagem; cada ponto equivale a um dado de 10 lados, jogado quando algo importante precisa ser feito. (**Ver Capítulo VII.**)

Ainda mais importante, os Atributos descrevem como os outros vêem seu personagem. Geralmente, quanto mais pontos tiver, melhor ele é num determinado Atributo. Cada personagem começa com um único ponto (•) em cada Atributo; a partir disso, você gasta pontos de personagem para aumentar as Características para níveis melhores. Três pontos (•••) representam um nível bem respeitável. Cinco pontos (•••••) indicam o máximo para um ser humano.

Os nove Atributos são divididos entre as categorias Físicos, Sociais e Mentais. Ninguém pode ser ótimo em tudo: **Mago** assume que cada personagem é particularmente forte numa área (o grupo primário), competente em outra (o

grupo secundário) e fraco numa terceira (o grupo terciário). Você pode gastar sete pontos de Atributo no grupo mais forte, cinco no segundo e três no mais fraco. Em cada categoria, você pode gastar esses pontos como achar adequado. Um magus pode ter Físico como seu grupo primário; uma Força 4 e um Vigor 4 deixariam sua Destreza um pouco baixa, em 2.

O conceito de seu personagem provavelmente irá sugerir um padrão para seus Atributos; Artífices e Guardiões favorecem Atributos Físicos, enquanto Ksirafai e Sensualistas tendem a ser mais inclinados Socialmente. Se você não estiver contente com seus Atributos iniciais, você pode gastar pontos de *bônus* (**ver adiante**) para aumentá-los mais tarde.

Passo Três: Habilidades

As *Habilidades* representam os *Talentos*, *Perícias* e *Conhecimentos* que seu magus adquiriu ao longo de sua vida. O primeiro grupo descreve dons inatos, como a visão de um artista, o segundo contém perícias praticadas, como arqueirismo, enquanto o terceiro reflete a educação, como segredos vampíricos.

Como os Atributos, as Habilidades tem níveis de • a •••••; no entanto, as Habilidades começam em zero. Seu magus não é bom em tudo — você precisa escolher suas perícias. Outra vez, um bom conceito de personagem ajuda; quando você conhece os antecedentes do feiticeiro, é bem fácil escolher seus talentos e treinamentos.

Assim como os Atributos, as Habilidades são divididas nas categorias forte, média e fraca. Desta vez, o grupo primário obtém 13 pontos para começar, o secundário recebe nove e o terciário começa com 5. Dentro desses grupos, você pode gastar os pontos como considerar adequado — até certo limite.

Nenhuma Habilidade pode começar com um nível maior do que 3. Essas Características podem ser melhoradas com pontos de *bônus*, mas são limitadas a 3 ou menos durante sua primeira passagem pelo personagem.

Passo Quatro: Vantagens

As *Vantagens* são recursos ou habilidades únicas — a recompensa por uma vida afortunada. Elas não são priorizadas como Atributos e Habilidades; cada Vantagem vale por si, e você tem um número determinado de pontos para dividir entre elas. Como as outras Características, as Vantagens podem ser aumentadas usando pontos de *bônus*.

- Os *Antecedentes* representam recursos, aliados ou posses sob o controle de seu personagem. Os magi recebem sete pontos para gastar em Antecedentes durante a criação de personagem.

- As *Esferas* medem o controle do feiticeiro sobre os elementos da Criação. Detalhadas no **Capítulo VIII**, essas Vantagens refletem o conhecimento místico do mago e o que ele pode fazer com esse conhecimento. Cada feiticeiro começa com seis pontos em suas Esferas. Estes são gastos como o jogador quiser, com duas limitações. Nenhum nível de Esfera pode ser maior do que o *Arete* do personagem (**ver adiante**) e nenhum mago iniciante pode começar com um nível de Esfera maior do que 3.



A maioria dos magi começa sua "carreira" com uma Esfera de *afinidade* — uma Arte que reflete seu temperamento básico. Normalmente, essa Esfera tem algo a ver com seu Despertar e manifesta-se em sua personalidade; um bruxo com afinidade pela Vida, por exemplo, é mundano e saudável, enquanto um Artífice que prefira as Forças é autoritário e ativo. Na maioria dos casos, a *Esfera de afinidade* tem o nível mais elevado e marca o treinamento inicial do mago.

- Alguns personagens — normalmente animais míticos ou parceiros sobrenaturais — contam com Vantagens Especiais, como asas, garras, hálito de fogo e assim por diante. Essas Características vão bem além das habilidades humanas normais; elas não são Mágikas Verdadeiras, mas utilizam forças sobrenaturais de um modo que a maioria das pessoas não consegue. Poucos magi têm acesso a tais Vantagens — feiticeiros iniciantes não recebem nenhum ponto para gastar desse modo — mas muitas criaturas estranhas sim. (Ver texto ao lado.)

Passo Cinco: Toques Finais

Essas características finais cobrem os aspectos mais pessoais de seu personagem — aqueles que se desenvolvem à medida que o aprendiz talentoso toma-se um Magister.

- O Arete mede a força de vontade iluminada do feiticeiro. Uma combinação de confiança, compreensão, sabedoria e poder bruto, o Arete faz do mago um mago.

Todo personagem Desperto começa a criação de personagem com um ponto de Arete; a partir disso pode-se usar pontos de bônus para aumentar a Característica, até um máximo inicial de 3. (Personagens iniciantes com Aretes altos ficam poderosos demais rápido demais.) Todos os níveis de Esferas precisam ser iguais ou menores ao Arete do feiticeiro; um mago com Arete 2 não pode ter Vida 3. Ao contrário de muitas Características, o Arete é medido de um a 10, em vez de um a cinco.

- A Força de Vontade indica o autocontrole do mágico. Como o Arete, a Força de Vontade é medida de um a 10. Ao contrário do Arete, porém, essa Característica não é limitada de forma alguma, e pode ser gasta para dar uma vantagem ao mago. (Ver "Força de Vontade".) A Força de Vontade começa em 5 e pode ser aumentada com pontos de bônus.

- A Quintessência representa a quantidade de energia mística "armazenada" que o feiticeiro possui; o Castigo reflete o "azar" que o mago obteve através de suas ações. Ambas as Características são medidas em um círculo na planilha do personagem. Um magus novo começa com uma ficha limpa — nenhum ponto de Castigo e um nível de Quintessência igual ao seu número de pontos no Antecedente Daemon. A Quintessência pode ser aumentada com pontos de bônus; ninguém quer um nível elevado de Castigo!

- Os pontos de bônus permitem que você individualize ainda mais seu personagem. Você dispõe de 15 pontos de bônus para gastar, mas tenha cuidado — Características diferentes têm custos diferentes. (Ver página 115.) Além disso, lembre-se de que as Esferas têm um nível máximo igual ao Arete do mago ou 3, o que for menor. Os pontos de bônus não podem comprar pontos novos em nada; no entanto, eles podem elevar as Habilidades acima do limite de três pontos.

Personagens Alternativos

Você não é obrigado a interpretar um magus em uma crônica de **Cruzada** dos Feiticeiros; consortes ou Irmãos não-Despertos, animais mágicos e companheiros superiores também são opções. Em vez de Esferas e Arete, tais personagens começam com as seguintes Características:

- Um companheiro não-Desperto — a amante, o parceiro ou melhor amigo de um mago, etc. — não tem poderes místicos mas em compensação tem algumas habilidades ou posições excepcionais. Observe que este personagem não precisa ser um ajudante do mago, e pode na verdade "sobrepujá-lo". Exemplos: Pequeno John, Moonglum, Tarma, Gabrielle. Características: Atributos 6/4/3, Habilidade 11/7/4, Antecedentes 5, Força de Vontade Básica 3, Pontos de Bônus 21,

- Um animal mágico — um unicórnio, dragão, familiar, etc. — acompanha o(s) mago(s) por devoção, amor, interesses comuns ou outras razões. Apesar dos estereótipos, tais seres dificilmente são "monstros"; eles podem ou não andar na forma humana, mas suas preocupações são tão válidas quanto as de qualquer místico. Exemplos: Ramoth, Warrl, o Gato de Botas, o gênio de Aladim. Características: Atributos 7/5/3, Habilidades 11/7/4, Antecedentes 3, Força de Vontade Básica 5, Pontos de Bônus 21, Vantagens especiais 6.

- Um companheiro superior parece um ser humano normal, mas possui algum talento místico que vai além da capacidade dos mortais. Ele não é precisamente um magus, mas está claramente além da maioria das pessoas. Exemplos: os companheiros do barão Munchausen, sir Gwayne, Nimue, Eowyn. Características: Atributos 6/4/3, Habilidades 11/7/4, Antecedentes 5, Força de Vontade Básica 5, Pontos de Bônus 21, Vantagens Especiais 3.

Veja **Ascension's Right Hand** e **World of Darkness: The Bygone Best** para regras de criação de personagens e Vantagens Especiais.

O Sopro da Vida

Isso resolve as mecânicas gerais da construção de personagens. No entanto, um bom personagem é mais que uma lista de pontos e estatísticas. Para polir essa figura esculpida, você provavelmente gostará de descrever diversas coisas a seu respeito — coisas que vão além dos pontos e das descrições de Características.

Aparência

Costumamos definir as coisas em termos visuais. Então, qual é a aparência de seu místico? Uma Característica Aparência determina o "nível" de sua atratividade, mas não descreve a fisionomia da pessoa. Ele é baixo e musculoso, alto e magro, corpulento, fino como uma agulha? Como é sua voz e que tipos de gestos ele usa? Essas respostas ajudam a criar um desenho mental de seu eu ficcional e definir em vários aspectos como as pessoas reagem a ele.

Fé, Estilo Mágiko e Ferramentas

No Renascimento, as crenças de alguém são *extraordinariamente* importantes. As pessoas são queimadas por adorar os deuses "errados" ou por adorar o Deus "certo" de modo errado. Seu místico é cristão, judeu, pagão, muçulmano.' (Há poucos ateus nesse cenário.) Que credo ele segue e quão ardoroso ele é? Ele defende a ciência em detrimento do misticismo e, se o faz, como isso afeta seu comportamento? Lembre-se de que uma pessoa cuja fé o diferencia está procurando problemas. No que ele crê e como sua personalidade reflete isso?

Essas questões seguem nosso mago até os corredores do poder. A mágika e a religião são companheiras estranhas, e muitas vezes geram conflitos. Um magus Hermético do século XX pode não ver problemas em compartilhar sua Capela com um budista, uma bruxa e um padre católico, mas seu equivalente no século XV encara essa questão de um modo completamente diferente.

A crença de todo mago se teflete nas Artes místicas também; afinal de contas, a mágika pega as intenções e crenças e as transforma em efeitos. Se seu personagem emprega mágika, isso ajuda a saber como ele o faz. O que seu místico faz para moldar suas Artes? No que ele crê e como essa crença orienta suas mãos? As respostas podem se mostrar vitais conforme sua crônica se desenrola.

Todos os magi têm estilos *mágikos* e *ferramentas ritualísticas* — os instrumentos das Grandes Artes. Essas ferramentas orientam as intenções de seu feiticeiro e tecem-nas em feitiços e rituais. Cada ptática tem suas próprias crenças, estilo e instrumentos, e as diversas sociedades favorecem determinadas práticas (**Ver Capítulos V e VIII**).

Um mago aprendiz se cerca de instrumentos ritualísticos; um personagem iniciante precisa de uma ferramenta para cada Esfera que conhece. Um Verbena com três Esferas diferentes, por exemplo, precisaria usar três ferramentas ritualísticas diferentes para suas operações. Ele conduz essas operações através de um determinado estilo, que você escolhe ao criar seu personagem. Esse estilo reflete suas crenças, influencia suas operações e descreve suas ferramentas ritualísticas. Com o tempo, um grande magus pode ultrapassar a necessidade por seus instrumentos. (**Ver a lista da Característica "Arete"**.) Até então, algum tipo de ritual precisa ser realizado. (**Ver a seção "Estilos Místicos" no Capítulo VIII para diversas opções.**)

Especializações

Todas as Características têm certas especializações — elementos da perícia ou Arte em que o personagem é particularmente hábil (**ver "Características"**). Assim sendo, seu personagem pode escolher uma especialização para cada Característica com um nível maior ou igual a quatro. Um mago com quatro pontos de Furtividade, por exemplo, poderia especializar-se em diminuir o ruído de sua armadura — uma especialização de "Armadura" adicionada à Perícia Furtividade. As especializações são algo bom para se ter. Elas refletem a experiência e lhe dão uma vantagem quando tiver que jogar os dados.

Dosses

Você pode admitir que seu personagem disponha de uma quantidade razoável de equipamentos e dinheiro. Naturalmente, a definição de "razoável" depende de quem é seu feiticeiro; é bastante improvável que um cigano tenha uma armadura de placas, mas um cavaleiro abastado provavelmente tem uma. Em vez de discriminar cada um dos itens que seu personagem possui, simplesmente decida o que ele está carregando num dado momento — e lembre-se de que as pessoas não perambulam pelo campo carregadas de equipamentos! (**Equipamentos realmente exóticos podem exigir os Antecedentes Recursos ou Tesouro Mágiko; ver "Características"**.)

Peculiaridades

Que tipo de peculiaridades seu magus tem? Ele tem a boca torta? Ou ele cheira a desinfetante? Ele tem o hábito de cantar desafinado até que seus companheiros queiram estrangula-lo? Uma peculiaridade boa dá a um personagem um senso de identidade e também oferece ao Narrador algo com que brincar.

Motivações

As questões mais importantes para interpretação que você poder perguntar são: "o que meu personagem quer," "por que ele quer isso," e "o que ele fará para consegui-lo?" Descreva essas motivações e você estará fornecendo a si mesmo um guia para o comportamento de seu feiticeiro.

As pessoas não fazem as coisas "porque sim"; mesmo maníacos têm uma razão, embora para qualquer outra pessoa eles possam parecer arbitrários. As motivações podem variar de desejos simples ("Estou com fome e quero comer") a objetivos gerais ("Quero salvar minha filha dos pagãos") a obsessões para uma vida inteira ("quero queimar todos os livros que contradigam as Escrituras Sagradas"). A maioria das pessoas tem um objetivo condutor, alguns anseios e uma lista inacabável de desejos de curto prazo.

As histórias ocorrem quando um grupo quer algo e outro grupo quer outra coisa; o drama vem quando ambas as motivações entram em conflito. Um personagem bom terá motivações que ardem dentro dele — e também dentro de você, seu jogador. Motivações entediadas levam a jogos entediados; motivações empolgantes, motivações poderosas, motivações *perigosas* — já essas forças criam contos que valem a pena ser narrados!

Vida Mortal

Com raras exceções, um magus não nasce na torre de um feiticeiro com um grimório em uma mão e uma varinha na outra. Antes de Despertar, um feiticeiro é como qualquer outra pessoa; depois, ele pode se tornar reservado, cauteloso, um pouco estranho, mas exceto por isso mortal. Os feiticeiros têm *vidas* — entes queridos, familiares, rivalidades e profissões. Essas vidas não desaparecem quando a mágika entra em sua cabeça; pelo contrário — muitas vezes elas assumem um sentido completamente novo.

Um magus atravessa um caminho difícil, equilibrando um poder incrível com discrição e humanidade. É assustador ser um magus em um mundo em que "não permitirás que uma bruxa viva" é um mandamento seguido com fogo. Quando você cria um mago, descubra por si mesmo quem ele ama, quem ele odeia, quem ele era antes das Névoas se abrirem e quem ele ainda pretende ser, mesmo se for apenas para manter as aparências.

Nomes de Ofício, Títulos e Cognomes

Para marcar o início de sua nova vida, a maioria dos feiticeiros assume um nome de ofício após Despertar ou após o aprendizado. Ao fazê-lo, um feiticeiro diz: "não sou mais o que eu era," Práticas diferentes têm modos diferentes de determinar nomes, mas todos têm um ponto em comum: pelo menos entre seus colegas, o místico não é conhecido por seu nome de nascença. Desse modo, determine para seu personagem um nome ou título que denote sua identidade mágica. Pode ser algo simples, como "Isabelle, a Branca," ou Hermeticamente complexo: "Isabelle le Blanc, Quarta Guardiã do Sol Poente, Invocadora do Vento do Oeste e Conciliadora das Sombras, Laci Alhil *Hadadd*" — dependendo da sociedade que você escolher. (Ver Capítulo V.) No entanto, esse nome é vital e deve ser usado como um nome comum em companhia mística.

O Prelúdio

Agora que está completa, sua escultura precisa de uma audiência. Ela precisa de um palco onde possa respirar pela primeira vez e transformar-se de um pedaço de pedra bruta em um personagem de uma grande peça.

Uma vez que você tenha determinado os detalhes, leve o místico completado para seu Narrador, possivelmente com uma história curta sobre o início da vida do mago ou uma discussão rápida sobre seus pontos principais. Antes de a peça começar, seu Narrador pode realizar um *prelúdio* — uma história solo em que seu mago entra no cenário da história que está por vir. Na maioria dos casos, você representará o momento em que o mundo tedioso desaparece e a luz da mágica brilha na vida de seu personagem. (Para um exemplo, ver o Prelúdio no começo deste livro.) Uma vez que você tenha iniciado o jogo, você e seu personagem tornam-se um só; o que você diz, ele diz. Bem-vindo ao show.

Essas primeiras linhas podem levar a coisas que você nunca imaginou; há uma grande diferença entre uma coleção de pontos e um personagem que fala. Se o Narrador permitir, você pode ser capaz de alterar algumas Características para adaptar-se ao mago que emerge durante o prelúdio ou para mudar um conceito em torno de algo. Talvez você tenha planejado criar uma bruxa Verbena, mas ela acabou ficando mais Hermética. Não importa — Mago se baseia na mudança. Não se sinta preso a seu conceito inicial se o místico ficar diferente durante a interpretação.

Perguntas para o Personagem

Como discutimos anteriormente, é útil determinar as pessoas importantes e as forças condutoras na vida de seu mago antes de o jogo começar. Quanto mais espaços em branco você completar, melhor será a imagem de seu personagem. Quanto mais você perguntar "por quê," mais você descobrirá sobre o papel que você optou por representar. Algumas perguntas a ser consideradas incluem:

- Quantos anos eu tenho? Onde cresci e quão agradável (ou desagradável) foi minha infância?
- Quem eu amo e por quê? Meus pais estão vivos? Tenho irmãos, irmãs, amantes ou filhos? Quem são meus melhores amigos e como eu os conheci? Sei quem eu sou ou mantive essa parte de mim oculta? Formei laços com meus criados, consortes ou outros magi, ou mantive-me isolado até agora? O que eu faria se meus entes queridos fossem machucados?
- Com que tipo de vida estou acostumado? Cresci em meio à pobreza (um servo, escravo, criado ou vagabundo), ao conforto (uma pessoa comum, um artesão, um clérigo, alguém da baixa nobreza) ou à riqueza (família mercante, nobreza, criado favorecido, realza)? Ainda mantenho esse estilo de vida ou ele mudou para melhor ou para pior? Caso tenha mudado, por quê? E tenho orgulho ou vergonha de meu antigo estilo de vida?
- Como eu aprendi o que sei? Fui aprendiz de um membro de uma guilda, um artesão ou um padre, ou meus pais me instruíram? Quantos dentre meus talentos vieram de ensino e quantos vieram de minhas próprias atividades?
- Qual a minha crença, e quão forte ela é? Como vejo Deus, os deuses, o Adversário e todos os seus servos? Eu compareço a cerimônias religiosas, pertenço a uma seita ou pratico minha crença sozinho? Sofri por aquilo em que acredito e, caso tenha sofrido, quem me condenou (e como eu me sinto em relação a eles agora)?
- O que eu valorizo? Sou honesto ou mudo de valores quando é conveniente? Meus princípios se baseiam na religião ou vêm de minhas experiências e pontos de vista?
- Quais são os objetivos na minha vida! O que é preciso para mudar minhas convicções? Acredito em Deus e o Destino me orienta ou estou determinando meu próprio caminho? O que farei para conseguir o que quero e quão implacável posso me tornar se isso me for negado?
- Quando as Névoas se abriram para mim? O meu Despertar foi traumático ou aconteceu ao longo do tempo? Fui orientado ou o Daemon me arrancou de minha vida antiga? Alguém me ajudou ou passei por isso sozinho?
- Como me sinto em relação a meus poderes? Temo as chamas do Inferno ou estou confiante de que tenho um lugar no plano Divino? Oculto minhas Artes ou pratico-as abertamente?
- Como os outros me vêem? Eles são carinhosos, temerosos, desconfiados ou indiferentes? Sou um proserito, em razão de minha mágica ou por qualquer outro motivo? Caso seja, encontrei um novo lar ou estou vagando?

• Como realizo minha mágika? Que prática eu sigo, e como a "personalizei" para que ela se adequasse às minhas necessidades? Essa prática tem relações com minha criação ou surgiu a partir de minha vida recente? Como ela reflete o que sou e no que acredito? Se eu mudar minhas crenças (improvável, mas possível), mudarei a forma de executar minhas Artes? Isso pode me fazer desistir inteiramente delas?

• Como o Daemon aparece para mim? Ele é um fantasma, um impulso ou um indivíduo? Eu lido bem com ele ou nós lutamos? Ele me assusta ou acabei aceitando-o como parte de mim? Eu chego a reconhecê-lo como parte de mim ou considero-o um deus, demônio, animal ou ser humano? Se o vejo como um espírito separado, isso ainda o torna parte de mim?

• O que é um mago no meu ponto de vista? Sou um? Caso seja, como isso me faz sentir? Qual o meu papel na Criação, e estou preparado para assumi-lo ou estou sozinho e ajo de acordo com o que acontecer?

Documentum: O Nascimento de Christina de Aeoli

A visão de uma bela figura humana é acima de tudo agradável para nós, portanto irei construir proporções corretas de um homem.

— Albrecht Dürer



amos seguir Rachele à medida que ela cria uma maga. O Narrador, Jean-Marc, diz que conduzirá uma história de intrigas nas cortes de Veneza. Qualquer tipo de personagem pode ser utilizado — os "lados" serão escolhidos quando o jogo tiver começado.

Conceito

Como o jogo inclui espionagem e segredos, Rachele escolhe uma jovem italiana que é uma mestre do disfarce, da sedução e do assassinato — uma Tratante óbvia com um traço redentor escondido em algum lugar bem lá no fundo. Lendo o capítulo sobre "Sociedades Mágicas", ela decide que um membro dos misteriosos Ksirafai parece divertido. Baseando-se nos heróis de capa e espada de eras posteriores, Rachele opta por uma Natureza Sensualista para sua espia; como a dama com apetites tão óbvios dificilmente poderia ser considerada correta, ela age mais como uma Abandonada do que como uma tentadora. Conferindo as Essências, a jogadora decide que sua espia está procurando algo melhor; uma Essência Sussurro (Investigadora) se encaixa bem. Um nome efêmero — Christina de Aeoli — determina o tom do personagem a ser criado,

Atributos

Rachele se vê num dilema; escolher Físico como foco primário e torná-la uma assassina rápida e forte ou concentrar-se nos Atributos Sociais e deixar a graciosidade fazer o

que a força não consegue? Ela opta pela segunda e deixa os Atributos Mentais por último. Christina será encantadora, rápida e forte, mas não particularmente esperta.

• Christina tem sete pontos para dividir entre seus Atributos Sociais — suficiente para comprar alguns níveis bem formidáveis. Rachele decide torná-la carismática em vez de linda; de qualquer forma, um rosto bonito não vale muito sob mantos e disfarces. Christina prefere manipular as emoções das pessoas e é capaz de sair de qualquer problema com uma boa conversa fiada. Assim, Rachele coloca três pontos em Carisma e outros três em Manipulação, aumentando esses níveis para 4 cada. O ponto restante vai para Aparência; com um nível de 2, Christina está na média — não é nenhuma beleza, mas também não é feia.

• A seguir vêm as Características Físicas — 5 pontos no total. Como Christina parece mais com uma espadachim furtiva do que com uma lutadora, Rachele coloca 3 pontos em Destreza, aumentando-a para 4. Os 2 pontos restantes vão para a Força; matar um homem não é fácil e ela precisa ser forte para fazê-lo. Isso deixa a espia com um Vigor de 1 — o que não é bom. Talvez, ela seja enfermeira e pequena, Rachele faz uma observação para reavaliar esta Característica mais tarde e segue adiante.

• Espiões vivem por seu raciocínio; Rachele põe 2 de seus três pontos restantes naquela Característica, levando-a a 3. Considerando a profissão de Christina, ela deve ter um nível de Percepção pelo menos razoável; Rachele designa seu último ponto para isso (tornando-a igual a 2) e considera que sua personagem vê o mundo em termos bem simplórios; ela não é estúpida em si, mas é bem superficial. Para refletir isso, seu nível de Inteligência é igual a 1.

Observe como a escolha de pontos começa a moldar a personalidade da maga. Ao imaginar quais os pontos fortes e fracos de sua personagem, Rachele começou a determinar os métodos e antecedentes da feiticeira.

Habilidades

As Perícias são importantes para uma espia; assim, Rachele escolhe essa categoria como o grupo primário de Habilidade para Christina. Os talentos também são bastante úteis, assim essa categoria vem em seguida. Pobre Christina — ela não se dá muito bem no departamento de Conhecimentos.

• Furtividade e Armas Brancas são muito importantes para o tipo de trabalho desta personagem. Rachele compra 3 pontos em cada. Como Christina se especializa em conquistar as pessoas, 2 pontos em Etiqueta parecem ser uma boa idéia. Dois pontos em Cavalgar tornam a espia uma amazona adequada. Com isso se acabam as Perícias óbvias.

Rachele quer que sua maga seja uma especialista; na seção "Outras Habilidades" ela encontra algumas Perícias ideais: Acrobacia e Armas de Fogo, e designa 1 ponto para a primeira e 2 para a segunda, refletindo um conhecimento por experiência em ambas. Com sua Destreza elevada, mesmo um nível baixo numa Perícia torna Christina razoavelmente eficiente. Assim, os 13 pontos são gastos.

• Rachele quer que sua personagem se mantenha viva; quando escolhe os Talentos, ela põe 3 pontos em Esquiva antes de prosseguir. Como essa maga é uma mentirosa e uma ladra. Lábia (2 pontos) e Crime (1 ponto) parecem impor-



tantes, Considerando sua profissão perigosa, Christina recebe 2 pontos de Prontidão; 1 ponto final em Sedução lhe dá uma vantagem adicional. Nove pontos gastos.

• Sempre é importante compreender o que as pessoas estão dizendo. Rachelle compra para Christina dois pontos de Linguística (francês e latim, além do conhecimento "padrão" de toscano, sua língua nativa). Um ponto em instrução reflete seus estudos básicos, e dois pontos em Investigação ajudam-na a descohrir as coisas que ela precisa saber. Os pontos básicos de Habilidade foram gastos, mas Rachelle faz uma observação para voltar mais tarde a esta seção. Ela ainda não está satisfeita.

Vantagens

* No fundo, Christina é uma solitária. Ela não confia nas pessoas (é claro!) e tem poucos amigos. Mesmo assim, Rachelle decide dar um ponto para o Antecedente Aliados — seu contato Maurice. Como Rachelle quer que sua personagem passe despercebida, ela compra 2 pontos do Antecedente Arcanum. No entanto, a maioria de seus pontos de Antecedente vão para seu Daemon; Rachelle determinou que Christina sonha com Santo Antônio lutando contra demônios. Às vezes, ele pede sua ajuda e a espiã concorda. Um ponto final de Antecedente vai para Familiar; um pombo branco a segue e às vezes lhe dá forças. Christina o vê como um presente do Espírito Santo e aceita o auxílio do pombo. Sete pontos de Antecedente foram gastos.

• Como os sonhos, segredos e sombras surgem frequentemente na concepção de Rachelle, a Esfera Espírito parece ser um lugar natural para começar sua carreira mística. Essa afinidade começa com um Despertar efêmero e continua como uma "segunda visão" (Espírito 1; **ver Capítulo VIII**) que permite à espiã ver almas e espíritos. Rachelle guarda os outros cinco pontos de Esfera até que decida qual será o Arete da maga. Deverá haver uma concessão entre seus talentos místicos e suas perícias mundanas...

Toques Finais

A jogadora opta por deixar a Força de Vontade da maga em seu nível básico de 5; isso é o suficiente por enquanto. Com 15 pontos de bônus para gastar, ela analisa o Arete de Christina. As Habilidades são baratas, o Arete não. Após um momento, Rachelle decide transformar sua personagem numa espiã formidável mas uma mágica iniciante.

Rachelle gasta quatro pontos em Arete, aumentando-o para 2; as Esferas, incluindo as guardadas "em reserva" acabam assim: Espírito 2, Mente 2, Entropia 1 e Vida 1 Christina tem uma aptidão para ver as coisas, mas não aprendeu a fazer muito com isso. Rachelle volta para as habilidades e distribui 10 pontos numa sucessão rápida; cada Habilidade adicional custa 2 pontos de bônus, então Rachelle compra 5 pontos no total, Armas Brancas aumenta para 4, Acrobacia para 2, Prontidão e Lábia para 3 cada e Esquiva para 4. (Com seu Vigor baixo, Christina não quer ser acertada!) O ponto de bônus final compra outro Aliado para a espiã; Rachelle define este como um Aliado "flutuante", alguém com quem ela mantém contato numa determinada semana. Os 15 pontos de bônus foram usados.

Christina têm diversas Características em nível 4; assim, Rachele decide escolher especializações. Para Carisma, ela seleciona Encantar; para Manipulação, escolhe Inocência. Para Destreza escolhe Rápida, que lhe concede uma velocidade fantástica para usar melhor a especialização Lâminas, de Armas Brancas, e a Evasão para Esquiva. Na profissão de Christina, todas essas proficiências serão úteis. Ela é uma jovem vencedora com reflexos muito rápidos!

Muitos aspectos da personalidade de Christina se encaixam quando Rachele preenche os detalhes. Ela é jovem, magra e pálida; apesar de sua palidez, ela é bonitinha, muito perspicaz e tem uma personalidade radiante. Mesmo assim, ela se desvanece, sumindo da memória como se nunca houvesse estado ali. Abandonada por sua mãe quando pequena, ela cresceu sob os cuidados de um monge gentil, um homem que complementava sua pouca renda com negócios obscuros e algumas carteiras batidas. Passando essas perícias para sua filha adotiva, ensinou-a a se disfarçar como um garoto. Frustrado com seu jeito sonhador, ele disciplinou-a com severidade; com o tempo, ela fugiu e abrigou-se na casa de seu amigo Maurice, um funileiro com algumas conexões questionáveis.

O "pai" lera a Bíblia para ela todas as noites e a brindava com lendas de santos. Uma noite, um santo veio visitá-la; ao despertar na manhã seguinte, a garota viu o mundo sob uma perspectiva completamente nova. Um pombo se empoilou em sua cama e a seguiu desde então. A partir daí, ela ouviu vozes e teve visões; é claro que não as conta para ninguém, mas tem procurado uma razão para essas visitas. Maurice conseguiu um "trabalho" para ela — uma missão de espionagem para um grupo misterioso que jura lealdade a Deus e ao príncipe. Agora Christina fica de olho em conspirações sobrenaturais e segue a voz de Santo Antônio. Embora não seja a mais perspicaz das pessoas, Christina de Aeoli começou a suspeitar de que faz parte de um esquema maior. Ela quer descobrir seu papel verdadeiro — e manter suas costas contra a parede até chegar a hora de fugir.

Características

Sou um homem. Creio que nada que é humano me seja estranho.
— Leonardo da Vinci



Como base para seu personagem, as Características descrevem o que você é capaz de fazer e com que eficiência. No entanto, lembre-se de que seu mago — e você, por extensão — é mais do que um conjunto de palavras e pontos. Essas Características ganham vida através de suas descrições, interpretações e motivações. Elas fornecem a pedra e o cinzel; você dá a forma e o polimento.

Observação: Nesta seção e em muitas outras, "você" refere-se tanto ao personagem como ao jogador. Fazer essa distinção toda vez que a questão surge ("Você faz a jogada quando seu personagem fizer isso e aquilo...") se tornaria cansativo. Os jogadores de Mago: A Ascensão devem conferir as seções a seguir mesmo se as Características parecerem familiares; há muitas diferenças entre o cenário moderno e o d'A Cruzada dos Feiticeiros.

Essências

Pois a alma assumi: a forma corporal;

Pois a alma é forma, e cria o corpo,

— Edmund Spenser, "An Flymne in Honour of Beautie."

Qual é a cor ou o temperamento de uma alma? Para responder a essa questão, muitos feiticeiros observam a Essência — a personalidade do Daemon. Essa Essência leva os Despertos por caminhos que mesmo eles não compreendem; na maioria das vezes, ela simplesmente influencia seu humor ou escolhe seus alvos. Entretanto, ocasionalmente ela emerge como todo um Destino — como um fado.

Então o que é a Essência precisamente? Esse é o problema — não há uma definição precisa. Pergunte a uma dúzia de magos e você obterá uma dúzia de respostas (a maioria incompreensível). A maioria das explicações privilegia uma de duas teorias: que a Essência é o impelir constante de uma vida passada, realizado através de uma "alma antiga" numa busca eterna pela perfeição, ou que Deus guia todas as almas usando certos "sinais" relacionados aos planetas, os humores e os elementos. A maioria dos magi europeus prefere a segunda teoria. A separação entre as duas perspectivas causa muitas discussões (e duelos ocasionais) entre magi que, anos depois, podem concordar em discordar.

O Conselho tem um verdadeiro problema com o conceito de Essência; enquanto metade das Tradições prefere os reencarnacionistas, esses grupos ainda são minoria no Ocidente cristão. Deixe que esses cataios, hindus, bruxos e xamãs pagãos acreditem no que quiserem — os Herméticos, Coriscas e alquimistas não podem e não vão aceitar tais besteiras! Como todos sabem, Deus planeja uma única vida para cada ser humano, e Sua mão sugere a Trilha que cada pessoa escolhe! A Ordem da Razão tem mais facilidade para lidar com a questão: até onde os Dedaleanos sabem, a Essência é um toque do Criador Divino guiando Suas criações. Os feiticeiros mais independentes estão igualmente divididos; os que vêm de terras distantes aceitam o conceito de "alma antiga", enquanto os magi europeus e nativos do Oriente Médio vêem a Essência como um sopro de Deus.

Conforme a idéia de Livre Arbítrio cresce e se espalha, a vontade dos magi diminui o papel da Essência em suas vidas. Contudo, na era Sombria Fantástica, é difícil ignorar o espectro da predestinação. Quando alguém parece ter "nascido" para um certo papel, dificilmente ele irá discordar — pelo menos não tão violentamente como uma pessoa do século XX faria. Então, a Essência torna-se um diagrama da alma — seu temperamento, objetivo e destino. Ao serem confrontados com esse ímpeto, muitos feiticeiros condescendem.

Toda Essência tem uma série de correspondências. De acordo com a maioria das crenças, tudo na Criação está ligado por influências e inter-relações. Como tantos outros elementos de teorias do ocultismo, essas correspondências discordam umas das outras. Algumas autoridades relacionam a Essência Furo com os princípios masculinos, enquanto outros consideram-na extremamente feminina. A diferença real surge quando orientais e ocidentais comparam seus estudos. De acordo com a alquimia taoista, a Essência Padrão está ligada à água; já os alquimistas franceses ligam-na à terra. A longo prazo, muitos magi irão deixar de lado as correspondên-

cias e nomes latinos ou desconsiderar completamente o conceito de Essência (como a Ordem da Razão fará mais tarde). Contudo, nesta era mágica, essas correspondências são consideradas bem importantes e, como os ímpetos da Essência, são levadas a sério.

Em termos de jogo, a Essência é uma ferramenta para interpretação. Ela ajuda você a saber como o contraponto de seu mágico pode agir e lhe fornece uma compreensão de sua Trilha. Não é um mandamento absoluto — se todo magus Castellum agisse do mesmo modo, o mundo seria bem tedioso — mas lhe dará uma idéia sobre o que ele *pode* fazer, o que ele *pode* querer, como ele *pode* agir e a Trilha que ele *pode* seguir para a Ascensão.

A Essência também influencia a aparência, os objetivos e a personalidade do Daemon. (Ver o Antecedente de mesmo nome, página 107.) Um Daemon Furo parece um demônio flamejante conduzindo seu mago para um destino caótico; o Castellum, por outro lado, parece calmo e sereno e persuade o feiticeiro a realizar grandes obras. Rodopiando nas águas de sua própria mente, o feiticeiro com uma Essência Maré vê-se como uma sereia numa jornada misteriosa; o risonho magus Sussurro, por outro lado, evita uma casa e um lar em favor de uma estrada. As diversas correspondências podem surgir durante as Procuras, aparecer junto com o Daemon, ditar o signo de nascimento astrológico do feiticeiro ou influenciar suas peculiaridades. O mago Furo (de Leão) gosta de brincar com fogo e dorme com sua cabeça apontada para o sul; o Sussurro (nascido sob Aquário) assovia o tempo todo e tem um irmão gêmeo. Outros magi com os mesmos ímpetos comportam-se de forma diferente. Em suma, a Essência pode ser tão influente ou insignificante quanto você quiser.

(Observação Histórica: "Qual o seu signo?" pode ser uma piada no século XX, mas para as pessoas dessa época, a astrologia era considerada uma ciência. Mesmo o Dedaleano mais cabeça-dura a encara com bastante seriedade, especialmente os Mestres Celestiais que *sabem* que os planetas são muito mais que simples pedaços de pedra.)

Alguns teóricos especulam que existe uma quinta Essência, Medius. Ligada ao Sol, ao centro, ao Espírito e (no pensamento Oriental) à Terra, a alma Medius supostamente permanece em equilíbrio e harmonia com todas as coisas. Como uma alma tão sublime seria invisível para as almas mais imperfeitas ao seu redor, ninguém consegue provar que ela existe. Talvez toda a idéia seja simplesmente uma teoria, ou talvez esse seja o estado que todas as almas atingem quando Ascendem...

Castellum (Padrão)

Correspondências: Terra/Água, Atrábilis, Masculino (às vezes Feminino); **Signos:** Touro, Virgem, Capricórnio; **Planetas:** Saturno, Mercúrio; **Direção:** Norte

Como o forte do qual recebe seu nome, o Castellum protege a terra, construindo coisas maravilhosas onde antes imperava o caos. Reconfortante, ordenado e meticuloso, ele tece redes de segurança. Sem sua influência, a Criação iria em direção à loucura. O ideal Dedaleano, este desejo suaviza a dor, mata dragões e acalma as almas inquietas.

Muitos espíritos Castellum parecem castelos, pais, anjos e raios de luz calmantes. Embora esses Daemons exijam muito de seus místicos, sua promessa de ordem e o conforto torna válidos todos os sacrifícios.

Furo (Dinâmico)

Correspondências: Fogo, Fleuma, Feminino (às vezes Masculino); **Signos:** Áries, Leão, Sagitário; **Planetas:** Marte, Mercúrio; **Direção:** Sul

Cavalcando as chamas da mudança, o Daemon Furo leva um magus a lutar, alterar, destruir e criar. Inquieto e caprichoso, ele representa o desejo dinâmico de caos e admiração. Levada a um extremo, essa Essência conduz os Desauridos que se expressam confusamente nos confins do mundo; normalmente ela atormenta o místico com promessas de novidade e a emoção da rebelião.

Os espíritos Furo parecem pilares de fogo, demônios, redemoinhos e sombras. Sempre famintos e curiosos, eles são brilhantes, inspiradores e muitas vezes têm uma aparência assustadora.

Mare (Primordial)

Correspondências: Água/Metal, Bile, Feminino; **signos:** Câncer, Escorpião, Peixes; **Planetas:** Plutão, Júpiter; **Direção:** Oeste

Profunda como as águas sem fim, uma Essência Maré mantém-se em silêncio, levando um magus para suas profundezas com ondas e correntes sedutoras. Embora sua graça pareça demoníaca, seu desejo é mais antigo que o tempo e mais estranho que Arcádia. Os escolhidos por ela adoram mistérios e prazeres carnaís; em seu ventre, eles dão à luz uma nova Criação e observam a antiga de longe.

Complexos e estranhos, Daemon Maré muitas vezes assumem a forma de animais, deuses pagãos ou espíritos da natureza. Os magi que eles inspiram têm um ar de conhecimento e parecem mais velhos, mesmo quando são jovens,

Sussurro (Investigador)

Correspondências: Ar/Madeira, Sangue, Masculino; **Signos:** Gêmeos, Libra, Aquário; **Planetas:** Vênus, Saturno; **Direção:** Leste

Soprando numa encruzilhada, o Daemon Sussurro plana sobre trilhas extenuadas e ruínas despedaçadas. Uma alma investigadora, ele leva um feiticeiro numa jornada infundável através de moitas de cobiça e armadilhas de dúvida. Trazendo presentes de equilíbrio, calma e visão, esse espírito tem mais concentração que o Furo incontrolável e mais imaginação que o Castellum rígido. Como Maré, ele flui através dos obstáculos, mas suas obras são mais moderadas e benéficas.

Arautos de um novo dia, as Essências Sussurro raramente assumem formas sólidas. Como os ventos com que se assemelham, esses espíritos não têm forma e são implacáveis e efêmeros. Por mais restauradoras que pareçam ser, tais almas nunca descansam. Seus magos vagam até que a morte acabe com sua jornada.

Natureza e Comportamento

Sou brincalhão, sou fácil

De temperamento leve e solto

E não me importei nem um pouco, meus jovens

Com o que o mundo pensa de mim

— "Saucy Sailor" (tradicional)

Um magus precisa ter cuidado. Um descuido diante das pessoas erradas e ele pode ter que passar por uma desagradável sessão de interrogatório. Para se protegerem, os Desperitos usam máscaras (Comportamentos) que resguardam seu eu verdadeiro (suas *Naturezas*). É claro que os feiticeiros não são os únicos; todos o fazemos em certas proporções. E nem todos os magi fingem ser alguém que não são; alguns agem da mesma forma ao redor de todos, e danem-se as consequências! No entanto, os seguintes Arquétipos refletem uma fração da máscara que nossas contrapartes utilizam.

A Natureza de um mago é seu eu verdadeiro; ela oferece algumas de suas motivações e pontos de vista e ajuda a recuperar sua força de vontade. Caso ele embargue na Trilha Dourada, sua Natureza muitas vezes irá oferecer algumas dicas sobre os objetivos e obstáculos ao longo do caminho. (Ver as *forças e fraquezas* de cada Arquétipo.) O Comportamento é mais simples: é a face que você mostra para as outras pessoas. Se seu mago é sincero, esse Comportamento pode refletir sua Natureza; se ele tem algo a esconder (como acontece com a maioria dos magi), ele pode ser extremamente diferente. Christina de Aeoli, por exemplo, dificilmente é a pessoa que aparenta ser.

Os seguintes Arquétipos não são "classes de personagem" nem são as únicas opções que você pode escolher. Sinta-se livre para criar Naturezas e Comportamentos adequados se nenhum dos descritos a seguir encaixar-se na sua visão. Dezenas de outros Arquétipos podem ser encontrados nos livros de regras e guias de jogadores para os outros jogos do Mundo das Trevas. Esta lista é a apenas uma sombra das possibilidades.

Arquiteto

Você é um projetista e criador. Nada é tão importante para você como um legado duradouro, e você dedica sua vida a criar algo que valha a pena. Você pode ser um pedreiro, um arquiteto ou um planejador; talvez trabalhe num nível mais abstrato, criando teorias, princípios e leis. Talvez você esteja até mesmo criando as bases para as Tradições ou mantendo a Ordem da Razão unida. Sejam quais forem suas habilidades, elas ajudam a deixar uma marca no mundo.

A força vem através de tais Propósitos; a maioria das pessoas está contente em viver suas vidas; você está determinado a realizar melhorias.

No entanto, esse **Impulso** também pode ser sua ruína. Obcecado com planos e trabalhos, você perde as distrações mais agradáveis da Criação — amor, beleza, sono... Uma ética de trabalho é algo nobre, mas você a leva a um extremo.

— Recupere um ou dois pontos de Força de Vontade quando fizer alguma contribuição duradoura para o mundo (construir uma casa, aprovar uma lei, abrir uma estrada, escrever um livro, etc).

Benfeitor

Você tem riquezas — por que não compartilhá-las? Essa generosidade pode vir de bens materiais, um bom coração, compreensão ou posição; você poderia fazer doações por convicções religiosas, expectativas culturais, amor ou simples generosidade. De qualquer forma, você faz questão de dar aos outros o que poderia guardar para si.

A **Generosidade** concede força de muitas formas; em primeiro lugar, é bom ser necessário. Quando as pessoas estão gratas, você se sente bem, e muitas vezes elas também se lembram de você depois. A posição social, as bênçãos religiosas e uma sensação boa recompensam as almas benevolentes. Tais coisas reconfortam você em momentos de adversidade.

De vez em quando, algum **Ressentimento** surge em seu coração. Por que todos não podem fazer o que você faz? Por que as pessoas não podem apreciar seus presentes? Por que parece que você é o único que dá tudo aos outros? Dependendo dos acontecimentos, essa irritação sobrepuja seus ímpetos mais nobres, transformando a generosidade em rancor.

— Recupere Força de Vontade sempre que você ajudar alguém que realmente precisa de algo que apenas você pode fornecer.

Guardião

Neste mundo hostil, o mais forte precisa proteger o mais fraco. Não foi o próprio Deus que ordenou que assim fosse? Você pode agir por dever ou amor, ou defender seu senhor, sua fé e sua família. As armas que escolher podem ser físicas (espada, feitiço e máquinas), mentais ou mesmo espirituais. Ao seu redor, os justos estão cercados por horrores e calamidades. Você não pode simplesmente ficar parado e ver o que acontece.

A **Força** de fato é sua força. Você nasceu com algum talento — físico ou algum outro — que lhe dá uma vantagem sobre os outros; é seu dever usá-lo para o bem de todos (ou pelo menos em nome dos seus entes queridos).

A **Raiva** pode acabar com você se não tomar cuidado. É difícil colocar-se como escudo sem se irritar com os atacantes — ou ocasionalmente ficar ressentido com aqueles sob sua proteção. Mesmo a alma mais calma pode ficar descontente e, num momento de raiva, destruir todos que defende.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando proteger com sucesso um grupo valoroso contra um grande mal.

Mártir

Você preferiria morrer do que renunciar às suas crenças. Você prefere dar do que receber e nunca permite que os outros fiquem desamparados, preferindo compartilhar o pouco que tem. A partir de seus sacrifícios, outros podem prosperar. O que mais alguém poderia querer?

Sua força é a Devoção. Ao dar o exemplo aos outros, você defende os princípios de sua fé ou alivia o sofrimento ao qual o mundo está fadado. De alguma forma, todos os magi são mártires; eles desistem de suas vidas "normais" para tornarem-se arautos da mudança.

O Sacrifício é muito bom se você puder passar por isso e dar muito de si outra vez mais tarde. Nesta era violenta, é muito fácil jogar sua vida fora. Contudo, se você fizer isso, o mundo se tornará mais pobre em razão do desperdício.

— Recupere Força de Vontade se defender suas crenças frente a um perigo imediato ou quando abdica de algo para que outros possam compartilhá-lo.

Renunciador

Por alguma razão, você deixou para trás alguém ou algo que era muito importante para você. Era uma família, uma ordem arcana ou uma sociedade religiosa? Seja lá o que for, você não quer mais fazer parte dela — mesmo quando ela voltar para assombrá-lo (o que acontece com frequência).

Você tem razões para ir embora; você também tem alguma ligação irritante com essa vida antiga e que simplesmente não desaparece. Renuncie qualquer coisa que o faça lembrar seu passado, mas esteja pronto para alguma reação. Seja lá o que for que você queria acreditar, esse estilo de vida ao qual você renunciou irá influir em seus valores, reações e desejos.

A **Determinação** é sua principal força. De alguma forma, você encontrou coragem para deixar algo que lhe era muito importante. A escolha não foi fácil, mas você se manteve firme. Sua força de decisão muitas vezes o ajuda a passar por momentos difíceis.

A **Culpa** é sua fraqueza. Apesar de tudo, você ainda sente que pertence àquilo do qual fizera parte. Ocasionalmente, a tentação retorna para assombrá-lo. Nem sempre você está confiante de que aquilo que quer é certo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando deixar de lado algo ou alguém que o faça lembrar de sua vida passada, sem medir as consequências. Antes da crônica começar, detalhe sua associação antiga, as razões pelas quais a deixou e os itens que o atormentam mas que não vão embora. Alguém que você abandonou pode surgir ao dobrar a esquina...

Sábio

Você é uma pessoa sábia e instruída. Embora o nome implique idade e experiência, pode ser que você seja extraordinariamente precoce. De qualquer forma, você sabe muitas coisas e dá a impressão de ter muito bom senso. As pessoas vêm até você para pedir conselhos, e muitas vezes lhe agrada dá-los.

O **Aprendizado** é uma grande ferramenta — é o que nos separa dos animais inferiores. Também é sua maior força. Faminto por conhecimento, você devora livros, pergaminhos e arquivos em sua busca eterna por trivialidades. Se você escolher este Arquétipo, esteja pronto para gastar muitos pontos na Habilidade Conhecimento; para você, a vida é uma escola e sempre estamos em aula.

No entanto, muitas vezes sua sabedoria é inibida pela **Distância**. Para você, tudo é abstrato; para os outros, você parece remoto, impassível, frio. Embora isso fortaleça sua objetividade, essa característica o isola das coisas ao seu redor. Para progredir, você precisará encontrar algo mais significativo que o mero conhecimento.

— Recupere Força de Vontade quando aconselha alguém em necessidade, ajuda alguém através de seus vastos conhecimentos ou descobre algum conhecimento obscuro.

Sensualista

As sensações são como drogas para você. Nada no mundo é melhor do que uma vida bebida como um bom vinho e saboreada como as carícias de um amante. Você tem prazer com tudo que faz e sente. Indo de experiência em experiência, você fica apenas o tempo suficiente para sentir cada pequena sensação antes de correr para procurar outra emoção.

A **Joie de vivre** (alegria de viver) conduz seu espírito e nada pode sufocá-la. O mundo é repleto de prazeres inebriantes e impressões encantadoras, mas nada dura para sempre; portanto, seu objetivo é segurar a vida pelo pescoço e depois deixá-la engasgando no chão.

Alguns chamam-no de **Irresponsável, Inconsequente e Infantil**, mas pelo menos você não está morto para o mundo como eles estão! A vida é uma viagem, o amor é um jogo e o bom senso é uma desculpa para ficar em casa. Haverá muito tempo pra dormir quando você estiver morto.

— Recupere um ponto de Força de Vontade cada vez que descobrir, experimentar ou saborear alguma sensação nova e empolgante, vivendo para falar sobre ela depois. (*Observação:* quanto mais coisas fizer, mais difícil se torna encontrar algo que seja uma novidade.)

Suplicante

Para servir alguma outra entidade (*um* deus, anjo, espírito ou demônio), você faz tudo que estiver ao seu alcance. Talvez você adore o ser no qual confia, mas é mais provável que tenha feito alguma barganha com ele ou planeje fazê-lo em algum momento no futuro. Sejam quais forem as circunstâncias, você é um seguidor fiel de um patrono de Outro Mundo. A vontade dele será cumprida, seja como for.

A **Dedicação** é sua força; em nome de seu patrono, você pode literalmente mover montanhas. Seu dever pode ser secreto; talvez você siga uma divindade proibida ou sirva a um anjo no meio de um rebanho sombrio. Você e seu Narrador devem definir exatamente a que entidade você serve (ou pelo menos o que você acredita que o patrono seja), as razões para fazê-lo, o custo por não fazê-lo e as recompensas que espera conseguir com a barganha.

Entretanto, você é **Insignificante** em comparação ao seu patrono; sua personalidade, seus desejos e suas necessidades não são nada comparados à sua causa (ou pelo menos é nisso que você acredita). Até que resolva seus deveres, você sempre será um peão — um peão poderoso talvez, mas um zero a esquerda quando comparado ao seu senhor glorioso,

— Recupere um ponto ou dois de Força de Vontade sempre que realizar os objetivos de seu benfeitor escolhido sem se colocar em perigo durante o processo.

Teórico

Ninguém pode explicar tudo, mas Deus sabe que você tenta. Todo enigma é um desafio para você, uma chance de provar alguma teoria nova ou querida. Talvez você tenha uma grande percepção concentrada através de dezenas de idéias interligadas; talvez você tenha uma única grande teoria que, se apenas pudesse ser provada, iria abalar o mundo. Talvez você já tenha provado sua teoria, e a mágica que possui vem dessa resposta. Seja qual conceito aceite, você

nunca perde uma oportunidade para expor sua teoria ou criar uma nova que se encaixe as suas idéias preexistentes.

Essa **Grande Idéia** é a paixão que o consome e conduz todas as outras necessidades diante dela. Nada pode deter sua descoberta da verdade! Você deve formular sua grande idéia, estabelecer seus parâmetros e descrevê-la para o Narrador antes da história começar. Esse Arquétipo assume que seu personagem tenha um filosofia estranha e esotérica e que queira demonstrá-la, mesmo que apenas para si mesmo.

Infelizmente, essa **Obsessão** o cega para tudo mais ao seu redor. Para Ascender, você precisa satisfazer essa paixão ou deixá-la de lado em favor de outras coisas.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguma observação baseada em sua teoria se confirmar. Observe que isso deve envolver um conjunto exótico (embora coerente) de idéias que levam a uma conclusão: um simples "Veja! Minha teoria é de que vampiros se alimentam de sangue e ele acabou de prová-lo! Dê-me minha Força de Vontade!" não será o bastante.

Enganador

Há sabedoria nas excentricidades de um tolo. Você é esse tolo, embora seus truques sejam menos óbvios. Você pode ser mais um advogado do Diabo do que um palhaço, buscando seguir um outro caminho para dar uma lição aos outros. Ao abalar a ordem, a lógica e a fé estabelecidas, você provoca os outros a verem além de suas preocupações estreitas — e você se diverte fazendo isso!

A **Liberdade** é sua força; sem as restrições que prendem tantos outros, você fica além das pessoas comuns e todas as suas preocupações. Nada o detém além de sua própria moralidade — isso se ela o detiver!

A Contrariedade é seu maior defeito. Não importa qual seja a escolha "sensata", você normalmente escolhe a outra. Isso é perigoso. As pessoas não confiam em você, e muitas vezes com razão. Se tiver uma oportunidade, irá desviá-las de seu caminho apenas para provar suas opiniões. Para sobreviver e prosperar, você precisará encontrar um meio termo. Os deuses enganadores já são criticados regularmente, e você é muito menos que um deus.

Abandonado

Você parece estar perdido, descartado e provavelmente é órfão. As pessoas têm pena de você, quer você queira ou não. Muitas vezes é útil ser cuidado dessa forma, mas também pode ser irritante.

Sua força é a **Inocência** aparente; verdadeira ou falsa, essa impressão lhe concede facilidades que poucas pessoas têm. Se você é verdadeiramente inocente, Deus certamente lhe concederá alguma sorte. Você pode nunca ser levado a sério, mas todos cuidarão de você.

Sua fraqueza é justamente isso: **Fraqueza**. Até que aprenda a se virar sozinho, ignorar a piedade e afirmar-se, você estará fadado ao papel de uma criança — lastimável, delicado e, em muitos aspectos, vergonhoso. Para sobreviver, você precisa ser forte.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que se virar sozinho e realizar algo sem ajuda.



Habilidades Gerais

Um homem, Asclepius, é um grande milagre.

— Hermes Trismegistus

A maioria das pessoas tem acesso a estas Características básicas, portanto são as Habilidades apresentadas na planilha de personagem. Habilidades mais raras podem ser encontradas na seção seguinte.

Especializações e Variações

Para cada Atributo ou Habilidade com um nível maior ou igual a quatro, você pode escolher uma *especialização* para seu personagem. Esses "modificadores" refletem algo em que seu místico é particularmente habilidoso, como Encantar (Manipulação), usar Facas (Armas Brancas) ou compreender a Sabedoria Pagã (Ocultismo).

Quando você tem uma especialização, pode jogar outra vez qualquer "10" que obtenha quando essa especialização entrar em cena (talvez flertar uma condessa ou segurar uma faca contra seu pescoço). Você pode manter o sucesso do "10" indicado originalmente, mas também pode tentar obter outro sucesso. Desde que continue conseguindo "10s", você poderá continuar jogando o dado para aquele feito. Apenas uma especialização pode ser escolhida por Característica.

Algumas Características possuem *variações* em vez de especializações. Nesses casos, a Característica inclui muitas disciplinas diferentes relacionadas ao campo (como Anatomia, Biologia e Matemática sob o item Ciência). Cada uma dessas disciplinas precisa ser comprada como uma nova Característica e custa o número normal de pontos.

Físicas

Um grupo primário comum neste mundo rigoroso e desordenado, as Características Físicas denotam a força, agilidade e resistência brutas. Em geral, esses talentos são bastante óbvios para aqueles que vêem o personagem.

Força

Esta Característica determina o nível de seu poder físico, incluindo a habilidade de mover objetos pesados e causar dano. Geralmente, um personagem com um nível elevado de Força é maior e mais musculoso do que alguém com um nível menor. Use sua Força quando tentar algum tipo de pulo ou salto. Em combate com armas brancas, você normalmente acrescenta seu nível de Força à Parada de Dados para determinar o dano.

Especializações Sugeridas: Avantageado, Atlético, Músculos de Ferreiro, Poderoso, Robusto

- Fraco: Você consegue levantar 20 kg
- .. Médio: Você consegue levantar 50 kg
- ... Bom: Você consegue levantar 125 kg
- Excepcional: Você consegue levantar 200 kg
- Extraordinário: Você consegue levantar 325 kg

Destreza

Velocidade, reflexos, graça e coordenação vêm de um nível elevado de Destreza. Pessoas com uma Destreza baixa costumam se atrapalhar e tropeçar, enquanto seus companheiros mais ágeis parecem flexíveis e seguros.

Especializações Sugeridas: Graça Felina, Reflexos Rápidos, Flexibilidade, Equilíbrio Perfeito, Mãos Leves, Suavidade

- Fraco: Gracioso como um touro.
- .. Médio: Mãos seguras e um olhar firme.
- ... Bom: Um garoto ou uma garota flexível.
- Excepcional: Suave como o vento.
- Extraordinário: Certamente você é um parente dos gatos.

Vigor

Quando a doença, a fadiga ou os ferimentos o ameaçam, seu Vigor define sua condição. Pessoas resistentes ignoram tais distrações, enquanto os mais fracos precisam descansar ou recuperar-se. Quando você sofre danos, esta Característica ajuda a "absorvê-los." (Ver "A Arte da Guerra," Capítulo VII.)

Especializações Sugeridas: Saudável, Tenaz, Resistente, Incansável, Robusto, Vontade de Viver

- Fraco: Frágil e doente.
- .. Médio: Normalmente saudável, às vezes não.
- ... Bom: Uma constituição de montanhês.
- Excepcional: Resistente como um boi.
- Extraordinário: O último a cair.

Sociais

O trato social é uma necessidade no Renascimento repleto de intrigas. Esses dons inatos refletem sua aparência, seu charme e seus instintos. Níveis baixos denotam um palhaço; altos, um mestre entre os homens.

Carisma

Você é charmoso, agradável, um bom companheiro ou meramente tolerável? Esta Característica mede a impressão que você causa, sua força de personalidade. Ao contrário da Manipulação (a seguir), o Carisma mede seu charme inato (ou a falta dele).

Especializações Sugeridas: Eloquente, Confiante, Sofisticado, Gracioso, Sensual, Inocente, Devoto, Cativante, Régio

- Fraco: Um imbecil.
- .. Médio: Um sujeito agradável.
- ... Bom: Um confidente.
- Excepcional: Um líder.
- Extraordinário: Um rei ou profeta.

Manipulação

Você é bom em conseguir o que quer? Esta Característica irá dizer, Um reflexo de seu talento para enganar, seduzir, encantar ou influenciar as pessoas de algum outro modo, a Manipulação permite que você mude as opiniões de seus amigos e inimigos. No entanto, é melhor ter cuidado ao fazê-lo; a raiva pode assumir formas drásticas numa época como esta.

Especializações Sugeridas: Encantador, Deslumbrante, Inspirador, Impressionante, Persuasivo, Insinuante, Fascinante, Tortuoso

- Fraco: "Vã embora, estúpido."
- .. Médio: "Hum... Vale a pena levar isso em consideração."

- ... Bom: "Há sabedoria em suas palavras."
- Excepcional: "Como desejar, senhor."
- Extraordinário: "Seguirei você até os confins da Terra!"

Aparência

A beleza tem mil faces, desde a vulnerabilidade de uma garota rica até um aspecto pagão selvagem, Esta Característica reflete sua atratividade básica e determina as primeiras impressões, indo além do aspecto meramente físico para englobar um sorriso gentil, um riso gracioso, um olhar ardente ou qualquer outra característica fascinante.

Especializações Sugeridas: Estonteante, Fascinante, Ousado, Belo, Sensual, Adorável, Malandro, Libertino, Inocente, Selvagem

- Fraco: Quasímodo.
- Médio: Um camponês bonito.
- Bom: Um aldeão lindo.
- Excepcional: O jovem rei Henrique.
- Extraordinário: Uma nova Guinevere.

Mentais

Esta é uma era de grandes mentes e pensadores brilhantes. Com estas Características (que medem a astúcia, a memória, o aprendizado e a imaginação), você pode assumir seu lugar entre os mestres... ou se confundir em seu rasto.

Percepção

Você tem consciência do que o cerca ou tropeça no estérco? Esta Característica cobre a prontidão e a imaginação, desde os instintos até os sentidos físicos. Algumas pessoas, especialmente as crianças, vêem tudo com uma clareza surpreendente; outros olham para as próprias costas, procurando aquela faca inevitável. Seja qual for sua razão, sua intuição geral é julgada por esta Característica.

A Percepção vai além da impressão sensorial. Um mago com um nível elevado pode descobrir as sutilezas no comportamento de alguém, entender as intenções por trás de uma obra de arte ou ouvir um galho quebrando, indicando uma emboscada. Personagens que estejam fugindo precisam de Percepções elevadas para sobreviver.

Especializações Sugeridas: Sentidos Aguçados, Compreensão Fantástica, Visão Perfeita, Astuto, Atento, Intuitivo, Selvagem

- Fraco: Hã?
- Médio: Uma compreensão do óbvio.
- Bom: Uma mente perspicaz para os detalhes.
- Excepcional: Coisas sutis tornam-se claras como o dia.
- Extraordinário: Nada escapa de sua visão.

Inteligência

Esta Característica mede sua acuidade mental básica — memória, julgamento, lógica, compreensão e pensamento crítico. O pilar da Razão, a Característica Inteligência reflete a clareza de pensamento e a compreensão dos fatos. Um personagem com uma Característica Inteligência elevada

tem padrões de pensamento sofisticados; ele é capaz de analisar muitos níveis de um argumento e discernir a verdade da mentira, Um nível baixo denota uma mente entorpecida — não necessariamente estúpida, mas cega para as complexidades da vida.

Especializações Sugeridas: Brilhantismo, Sagacidade, Criatividade, Pragmatismo, Memória de um Bardo, Percepção, Genialidade

- Fraco: Aldeão simplório.
- Médio: Camponês comum.
- Bom: Estudioso veneziano.
- Excepcional: Isabella d'Este.
- Extraordinário: O Grande Leonardo.

Raciocínio

Algumas pessoas vivem de acordo com seu raciocínio — ou morrem por causa dele. Esta Característica mede seu talento para pensar rápida e claramente. Um magus astuto e perspicaz teria um nível razoavelmente elevado, enquanto um desatento teria um nível baixo (hã...). Seus reflexos em combate (**ver "Iniciativa" no Capítulo VII**) dependem de seu Raciocínio. Sua habilidade para sair de uma situação para outra também depende de sua astúcia.

Especializações Sugeridas: Ardiloso, Astuto, Reflexos de Sobrevivente, Rápido, Perspicaz, Concentração, Puro Instinto

- Fraco: Não é a vela mais brilhante do candelabro.
- Médio: Perspicaz o bastante para ver um tropeço iminente.
- Bom: Um ator itinerante.
- Excepcional: Um espião bem-sucedido.
- Extraordinário: Renyard, a Raposa.

Talentos

Todos nascem com certas habilidades. Estas Características refletem seus dons inatos, em oposição às perícias aprendidas.

Prontidão

Seja em regiões selvagens ou na corte, você se mantém atento ao que se passa ao seu redor. Você aprendeu a manter um olho aberto em todas as direções e esperar o inesperado. Raramente você é pego de surpresa.

- Amador: Um bando de arruaceiros não passaria despercebido.
- Experiente: É preciso ser um ladrão esperto para passar por você.
- Competente: Você sabe quando está sendo seguido.
- Mestre: Você sabe que está sendo seguido, quem está seguindo você e quantos são.
- Lenda: Você sabe quando uma substância incolor, inodora e insípida foi acrescentada ao seu vinho.

Possuído por: Ladrões, Mendigos, Sargentos, Caçadores, Assassinos, Guardas



Especializações: Armadilha, Emboscadas, Florestas, Cidades, Cortes, Assassínatos

Artista

No Renascimento, a arte alcança novos níveis de refinamento e sofisticação. Este talento reflete seu dom inato, sua perícia aprendida e um conhecimento prático de seu ofício. Criar obras de arte é demorado, mas neste cenário é um modo certo de ganhar influência, fama e favores. (Ver "Sistemas Dramáticos", Capítulo VII.) Com esta Característica, você escolhe uma disciplina artística e dá forma a sua paixão. Cada disciplina precisa ser escolhida separadamente; ser capaz de fazer uma escultura não ajuda você a cantar.

- Amador: Imaturo mas talentoso.
- Experiente: Um aprendiz adequado.
- Competente: Um profissional comum.
- Mestre: Procurado por nobres, reis e clérigos.
- Lenda: Michelangelo, Donatello, talvez o próprio Maestro.

Possuído por: Pintores, Escultores, Patronos, Dilettantes, Atores

Variações: Ornamentação, Pintura, Composição Musical, Escultura, Poesia

Esportes

Escalar penhascos, pular fendas ou arremes-ar toras é algo básico para você. Talvez você seja um esportista ou simplesmente um rapaz (ou moça) vigoroso. Você é muito bom em atividades atléticas ou que demandam esforço, não importa se seu "esporte" envolva regras, times ou a simples sobrevivência.

- Amador: Você raramente é humilhado.
- Experiente: As pessoas que competem contra você engolem em seco.
- Competente: Você é um herói em sua aldeia.
- Mestre: Você é o astro em dias de feiras e festividades num raio de quilômetros.
- Lenda: Mesmo seus oponentes não conseguem deixar de apreciar a graça com que você os derrota.

Possuído por: Atores, Crianças. Escudeiros, Campeões, Mensageiros, Bobos da Corte

Variações: Escalar, Fazer Malabarismo, Nadar, Esportes Locais, Objetos Arremessados, Vigor, Regras, trapacear

Consciência

Você possui uma afinidade com o mundo invisível. As coisas que a maioria das pessoas ignora — especialmente coisas místicas — chamam-lhe a atenção. Embora este talento seja mais comum entre feiticeiros, alguns mortais são particularmente perceptivos. A Consciência é limitada a atividades locais; você não seria capaz de sentir algo a 15 quilômetros de distância, mas poderia notar ocorrências próximas.

- Amador: Você sabe dizer como as pessoas se sentem.
- Experiente: Sua intuição misteriosa normalmente está cotreta.
- Competente: As cores da alma — auras — tornam-se claras quando você procura por elas.
- Mestre: Você vê todo tipo de espírito e povo da noite.
- Lenda: Você pode se comunicar com os Outros Mundos.

Possuído por: Ciganos, Parteiras, Eremiras, Padres, Caçadores de Bruxas, Loucos

Especializações: Animais, Talismãs, Espíritos, Auras, Perigo, Povos da Noite

Briga

Suas mãos nuas são armas. Chutar, socar, arranhar, morder e agarrar é fácil para você.

- Amador: Os brigões locais praticam com você.
- Experiente: Os brigões locais o deixam em paz.
- Competente: Você é o brigão local.
- Mestre: Você pode derrubar um homem com um soco.
- Lenda: Os nobres o contratam para treinar seus filhos.

Possuído por: Valentões, Bandidos, Cavaleiros, Pugilistas, Camponeses

Especializações: Agarrar, Boxe, Chave de Braço, Briga de Bar, Lutas em Bando, Brigar Bêbado

Esquiva

Que garota ágil! Quando surge algum problema, você já sumiu. A melhor forma de evitar a dor e sair do caminho,

- Amador: Você normalmente consegue evitar um cavalo galopando.
- Experiente: Se avisado, você normalmente consegue se proteger.
- Competente: Você é capaz de evitar pedras, punhados de terra ou qualquer outra coisa que seja jogada contra você.
- Mestre: Os arqueiros não conseguem acertá-lo.
- Lenda: Você poderia sair de uma batalha sem nenhum arranhão.

Possuído por: Escudeiros, Irmãos de Akasha, Criados, Ladrões, Exploradores

Especializações: Salrar, Rolar, Agachar, Evadir, Bloquear, Artes Marciais, Esgrima

Expressão

Você consegue se expressar. Talvez você seja um grande orador, um poeta ou um bom líder. Independentemente disso, você sabe como fazer os outros ouvirem e aprenderem. Com paixão, eloquência e comprometimento, você deixa uma marca duradoura.

- Amador: As pessoas prestam atenção — às vezes,

- Experiente: Você se comunica bem.
- Competente: Os debates normalmente acabam a seu favor,
- Mestre: Sua eloquência é imbatível.
- Lenda: A fama o precede onde quer que você vá.

Possuído por: Sacerdotes, Trovadores, Líderes, Frades Viajantes, Priorosas, Bardos

Especializações: Pregar, Escrever, Poesia, Cortejar, Liderança, Comandos, Debates

Instrução

Ensinar é seu forte. Com palavras inspiradoras, exemplos coerentes ou simples arrogância, você faz as pessoas aprenderem. Um tomo fundamental do processo de aprendizado, este Talento passa seus conhecimentos para estudantes dispostos.

Em termos de jogo, qualquer Perícia ou Conhecimento que você possua pode ser ensinado a outro personagem com um pouco de estudos. (Talentos são inatos e não podem ser passados.) Para cada mês gasto ensinando seu pupilo, teste sua Manipulação + Instrução (dificuldade 11 menos a Inteligência de seu aluno; um pupilo com Inteligência 3 levaria a uma dificuldade 8). Cada sucesso permite que o aluno economize um ponto de experiência que normalmente teria que gastar para adquirir a Característica; mesmo com seu auxílio, o outro jogador terá que gastar pelo menos um ponto de experiência. Apesar disso, a "economia" vale o esforço extra. (Ver os Antecedentes Biblioteca e Mentor para maiores detalhes.) Naturalmente, você não pode ensinar aquilo que não sabe; as Características que você passa não podem exceder o nível do professor. Um instrutor com Ocultismo 3, por exemplo, não poderia ensinar ao seu aluno como chegar a Ocultismo 4.

Ninguém pode ser eternamente brilhante; um aluno entediado pode gastar um ponto de Força de Vontade (a critério do Narrador) para concentrar-se em seus estudos, especialmente se estão ocorrendo outras coisas. Aulas longas podem cansar o aprendiz, e instruções que duram mais de dois meses podem forçar a situação. A era Sombria Fantástica oferece menos distrações do que a nossa, mas todo pupilo tem seus limites.

- Amador: Você sabe explicar princípios simples,
- Experiente: Você é um tutor adequado para crianças e jovens.
- Competente: Você poderia dar aulas numa universidade pequena ou numa escola monástica.
- Mestre: Os estudantes o elogiam como um instrutor excelente que torna acessíveis os assuntos mais complexos.
- Lenda: Você é um professor com capacidade e paixão incomparáveis; os estudantes deixam suas aulas com uma compreensão profunda sobre o assunto.

Possuído por: Estudiosos, Dedaleanos, Professores, Herméticos, Estudantes, Monges

Especializações: Perícia ou Conhecimento Específico, Assuntos Específicos, Especializações Sociais

Intimidação

Algumas pessoas matam com lâminas; você mata com um olhar. Quando lhe convém, este olhar de serpente — ou alguma outra tática menos sutil — assegura que você não será esquecido. Deixe que os mortais inferiores negociem ou implorem para conseguir o que querem; você compreende o poder de uma personalidade forte!

- Amador: Criança mimada,
- Experiente; Valentão de taverna.
- Competente; O estranho no canto.
- Mestre: Veterano de guerra.
- Lenda: Cesare Borgia.

Possuído por: Nobres, Cavaleiros, Armeiros, Enganadores, Cortesãos, Mentores, Inquisidores

Especializações: Comando Silencioso, Violência, Ameaças, Condescendência, Ar de Realeza, Olhar Perturbador

Crime

Você sabe como roubar — nada mal numa terra em que ser pego significa mutilação ou algo pior. Como os criminosos costumam ficar juntos, você provavelmente conhece outros como você e compreende seus métodos obscuros. As gírias da rua fazem sentido para você, e você sabe como encontrar os covis dos ladrões. Um personagem com Crime mistura-se bem com o submundo e conhece alguns truques da profissão — bater carreiras, mendigar, assaltar e esconder-se.

Muitas atividades "obscuras" podem ser refletidas com um teste simples de Atributo + Crime; cortar uma bolsa ou drogar uma bebida seria Destreza + Crime; fazer um blefe seria Manipulação ou Carisma + Crime; passar o selo de um documento para outro seria Inteligência + Crime, enquanto localizar um esconderijo secreto seria Percepção + Crime. A maioria das tarefas tem dificuldade de 7 ou 8; algumas são mais fáceis, outras muito mais difíceis.

- Amador; Vida pobre.
- Experiente; Garoto de rua.
- Competente; Cigano.
- Mestre: Um membro experiente — e sobrevivente — da aristocracia do submundo.
- Lenda; Rei dos ladrões.

Possuído por: Atores Itinerantes, Garotos de Rua, Veteranos, Mendigos, Vagabundos.

Especializações: Gíria de Rua, Roubo, Espionagem, Enganação, Falsificação, Submundo do Crime

Lábia

Você é um cara cheio de truques. Habilidade na enganação, você pode assassinar alguém sem ser condenado enquanto colhe informações sobre sua próxima vítima durante o processo. Esta habilidade vai além de simplesmente mentir; você é capaz de julgar a honestidade de outra pessoa (ou a falta dela) por sua linguagem corporal enquanto mantém suas próprias motivações bem ocultas.

- Amador: Você mente bem e com facilidade,
- Experiente: Em muitas transações, a vantagem é sua.
- Competente: Você poderia cortejar três pretendentes ao mesmo tempo.
- Mestre: Um grande espião italiano.
- Lenda: Rodrigo Borgia.

Possuído por: Espiões, Cortesãos, Mercadores, Criminosos, Mestres Herméticos

Especializações: Política Clerical, Cortes, inocência Fingida, Fofocas, Engabelar

Perícias

A prática faz a perfeição — ou pelo menos a perícia. Essas Características vêm através de aprendizado e experiência, transformando o talento bruto em proficiência.

Empatia com Animais

Você possui uma afinidade com os animais do campo e da fazenda. Enquanto outros sempre se atrapalham com as criaturas interiores de Deus, você as treina ou torna-se amigo delas com facilidade. Este dom pode ser consequência de um talento natural ou um treinamento penoso e também se estende para várias formas de animais místicos.

- Amador: Você pode ser amigo de animais domesticados.
- Experiente: Você pode ensinar alguns truques simples a um cachorro ou a um cavalo.
- Competente: Treinador profissional de animais.
- Mestre: Animais selvagens obedecem ao seu comando.
- Lenda: Um filho (ou filha) verdadeiro de São Francisco.

Possuído por: Falcoeiros, Cavaleiros, Verbena, Cavalariço, Fazendeiros, Eremitas

Especializações: Cachorros, Aves de Rapina, Animais Mágicos, Animais da Fazenda, Ursos, Lobos, Gatos, Pequenas Criaturas da Floresta

Arqueirismo

Em muitos aspectos, os arqueiros são o fator isolado mais imporrante numa grande batalha. O arco longo inglês está mudando a política mundial, tornando os cavaleiros em armaduras pesadas praticamente obsoletos. Exércitos inteiros podem ser massacrados por um grupo pequeno de arqueiros habilidosos, e você possui essa habilidade.

- Amador: Camponês.
- Experiente: Invasores de propriedades.
- Competente: Guardas-florestais ou bandidos.
- Mestre: Arqueiro de elite.
- Lenda: Guilherme Tell.

Possuído por: Soldados de Milícia, Arqueiros da Corte, Caçadores, Invasores de Propriedades, índios Americanos

Especializações: Alvos, Caçada, Bestas, Batalha, Flechas Incendiárias. Disparos Difíceis

Ofícios

Uma Habilidade geral que reflete sua profissão e as perícias que a acompanham. Um ferreiro, por exemplo, sabe como usar seu martelo para fabricar diversos instrumentos. Ele também conhece os pontos de fusão de diversas ligas e saberia avaliar se um trabalho foi bem-feito ou malfeito. Cada Ofício deve ser comprado como uma Perícia separada.

- Amador: Jovem aprendiz.
- Experiente: Conhecedor mas inexperiente.
- Competente: Artesão profissional.
- Mestre: Especialista.
- Lenda: Grande artífice.

Possuído por: Alquimistas, Bruxas, Artesãos, Maçons, qualquer trabalhador habilidoso

Variações: Armeiro, Ferreiro, Cervejaria/Destilaria, Carpinteiro, Cocheiro, Fazendeiro, Flecheiro, Guarda-Florestal, Vidraceiro, Joalheiro, Coureiro, Marinheiro, Pedreiro

Etiqueta

Você tem modos impecáveis e se porta com graça e estilo em diversas circunstâncias sociais. Uma perícia essencial para eventos diplomáticos, momentos românticos ou intrigas mortais, a Etiqueta varia tremendamente de local para local. Modos elegantes em Paris podem ser *gaúche* em Florença e afetados em Suffolk. Mesmo assim, você tem talento para compreender os trejeitos sociais rapidamente e empregá-los com bons resultados.

- Amador: Você sabe o que é um garfo e como usá-lo.
- Experiente: Você aprendeu o segredo do guardanapo.
- Competente: Você se vira bem para falar e vestir-se em qualquer evento social de seu próprio país.
- Mestre: Seja entretendo dignitários estrangeiros ou visitando uma igreja de camponeses, sua elegância e estilo exigem respeito.
- Lenda: De Catai as planícies escocesas, seus modos impecáveis tornam-no um convidado apreciado.

Possuído por: Freiras, Ksirafai, Mestres de Tradições, Senhores e Damas Feudais, Prioras, Mercadores Ambiciosos, Intendentes

Especializações: Modos na Corte, Costumes Estrangeiros, jantar, Práticas Sociais

Liderança

As pessoas olham em sua direção, aguardando pelas ordens. Com sua voz firme e sua calma inabalável, você dá ordens e mantém a pose sob tensão. Entretanto, a Liderança é mais que uma mão firme numa batalha; um bom comandante conhece táticas e estratégias e sabe o momento certo para agir. Combinada com Carisma e Manipulação, sua Perícia muda os rumos de muitos conflitos — militares ou não.

- Amador: Você pode liderar um grupo de caça.
- Experiente: Você é o porra-voz extra-oficial do grupo.
- Competente: Os outros o procuram para receber orientações.
- Mestre: Você inspira grandes multidões a fazer coisas ótimas (ou terríveis)
- Lenda: Você poderia ser o novo papa, um rei ou o líder de uma insurreição.

Possuído por: Nobreza, Reis e Rainhas, Cavaleiros, Madres Superiores, Bispos, Capitães, Diplomatas, Soldados

Especializações: Militar, Comandos, Nobreza, Revoltas, Ameaça, Digressão, Questões de Fé

Meditação

Em algumas partes do mundo, a meditação é uma parte essencial da mágica. Aqueles que compreendem suas técnicas podem colocar-se em transe, ignorar as distrações ou acalmar suas sensações dissonantes. Dezenas de práticas — Tai Chi, ioga, artes tântricas, meditação cristã asceta e outras — empregam estados de transe como caminho para a iluminação Divina.

Para meditar, você precisa de algo *sobre o que* meditar; a maioria das práticas enfatiza respiração profunda, preces, reflexões pessoais e instrumentos como incenso e cânticos. Meditar com sucesso permite que você realize as seguintes tarefas: compensar o sono perdido (Vigor + Meditação, dificuldade 8; cada sucesso equivale a uma hora de sono); entrar num transe quase inanimado (Vigor + Meditação, dificuldade 9; cada sucesso permite que você fique um dia sem se alimentar); ou obter inspirações sobre algum quebra-cabeça ou enigma (Inteligência + Meditação, dificuldade 9; cada sucesso permite diminuir em um a dificuldade de um teste de Enigmas).

- Amador: Você pode concentrar seus pensamentos sob estresse.
- Experiente: Você pode alcançar a paz interior.
- Competente: Mesmo sob condições ruins, você pode alcançar um estado de calma.
- Mestre: É preciso uma guerra para distraí-lo.
- Lenda: Quando necessário, você pode tornar-se o centro calmo de qualquer tempestade.

Possuído por: Batini, Videntes de Cronos, Oradores dos Sonhos, Monges, Irmãos de Akasha, Chakravanti

Especializações: Zen, Tantra, Ioga, Visões, Prece, Sonhar Acordado

Armas Brancas

Lutas comuns envolvem armas de todos os tipos. Esta Perícia reflete uma aptidão para qualquer coisa que vá desde lâminas e clavas até lanças e móveis — qualquer arma de mão que corte, perfure ou contunda. Ao contrário de Esgrima (**páginas 197-198**), esta perícia não é elegante, e simplesmente prática.

- Amador: Você viu uma faca sendo usada.
- Experiente: Milícia camponesa.
- Competente: Cavaleiro ou mercenário típico.
- Mestre: Um artista no campo de batalha.
- Lenda: Um novo cavaleiro da tábua redonda.

Possuído por: Cavaleiros, Soldados, Ladrões, Caçadores de Bruxas, Milícia

Especializações: Lanças, Espadas, Machados, Luta em Tavernas, Armas Improvisadas.

Desquisa

Todos aqueles que buscam o conhecimento precisam aprender como encontrar informações. Esta Perícia permite que um personagem localize os recursos de que precisa para avançar em seus estudos. Tais informações são encontradas em bibliotecas monásticas, coleções particulares, narrativas de histórias tribais e na própria natureza.

- Amador: Você sabe onde e como procurar por algo.
- Experiente: Os arquivos locais e pessoas sábias são familiares o suficiente.
- Competente: Você tem familiaridade com muitas bibliotecas da região e tem contatos em diversos países.
- Mestre: Você conhece o conteúdo de inúmeras bibliotecas na Europa e tem contatos em partes distantes do mundo.
- Lenda: Você possui muitos textos extremamente raros, conhece inúmeras histórias tribais e possuiu uma botica com um bom estoque.

Possuído por: Acólitos, Estudiosos, Boticários, Alquimistas, Escribas

Especializações: Tradição Oral, Teologia, Textos Clássicos, Textos Estrangeiros, Herborismo, Conhecimento Proibido, Conhecimento Mágico, Segredos

Cavalgar

As pessoas que não sabem como cavalgar um animal (e muitas pessoas não sabem) precisam andar. Você não faz parte dessa triste maioria; em vez disso, você sabe como alimentar, cuidar e lidar com diversas criaturas. Algumas das variedades mais exóticas (grifos e dragões) podem lhe ser estranhas, mas com o tempo, você poderia dominá-las com mais facilidade que a maioria dos homens.

- Amador: Você sabe como tratar, alimentar e selar um cavalo.
- Experiente: Sob boas condições, você pode fazer um cavalo razoavelmente manso seguir em caminhada, trote, largo ou galope.
- Competente: Você pode cavalgar em batalha, levar uma mensagem através de longas distâncias ou caçar a cavalo.
- Mestre: Um animal selvagem é um desafio pequeno.
- Lenda: Dado o devido tempo, nenhuma montaria é estranha demais para você dominar.

Possuído por: Cavaleiros, Escudeiros, Cavalariços, Caçadores, Nobres

Especializações: Guerra, Resistência, Caçada, Treinamento, Montaria Estranha (elefantes, tigres, etc), Montarias Voadoras, Criaturas Mágicas

Furtividade

Às vezes, é bom ser silencioso. Com esta Perícia, você pode passar por todos os observadores, ocultar-se nas sombras e geralmente mover-se sem alertar os outros. Tentativas de passar por alguém são jogadas contra a Percepção dos outros (ver "Sistemas Dramáticos", **Capítulo VII**) e dependem em grande parte do terreno e das circunstâncias.

- Amador: Você poderia passar por seu marido de noite.
- Experiente: As sombras são suas amigas.
- Competente: Você é um caçador bem-sucedido.
- Mestre: Você pode mover-se silenciosamente através de arbustos.
- Lenda: Uma alcatéia não ouviria você se aproximando.

Possuído por: Caçadores, Espiões, Ladrões, Adúlteros, Ksirafai.

Especializações: Armadura, Descalço, Floresta, Esconder-se, Misturar-se com as Sombras

Sobrevivência

Você pode tirar seu sustento da terra. Um personagem com esta Perícia é capaz de caçar, encontrar ou construir um abrigo, estimar qual será o clima e saber que plantas e água consumir. Uma variação urbana permite que um personagem que conheça a cidade, literalmente, viva nas ruas. Em ambientes selvagens, sua Característica Furtividade é limitada aos pontos de sua Perícia Sobrevivência.

- Amador: Você caça sem dificuldades.
- Experiente: Você consegue sobreviver alguns dias na floresta.
- Competente: Um guarda-florestal experiente.
- Mestre: Nem o vento nem o clima o incomodam.
- Lenda: Os animais são menos selvagens que você.

Possuído por: Caçadores, Guardas Florestais, Verberna, Xamãs, Bandidos, Peregrinos

Especializações: Urbano, Rastrear, Grupos de Caça, Plantas, Clima, Desertos, Montanhas, Inverno

Conhecimentos

Se você quer discutir com reis, é bom estudar bastante os assuntos da conversa. Os Conhecimentos são Características essenciais para os magi. Eles refletem seu estudo, em vez das coisas que você sabe ou pratica.



Acadêmicos

Embora esta seja uma era razoavelmente alfabetizada, muitas pessoas não sabem ler. Esta Habilidade reflete certo grau de estudo — você é capaz de ler algo em Latim e em sua língua nativa e talvez alemão ou toscano (italiano), somar números, e discutir filosofia. Os Conhecimentos Acadêmicos são muito valorizados nesta época; um homem bem instruído será enaltecido, enquanto uma mulher instruída, apesar de estranha, pode ser considerada uma ótima esposa.

- Dileitante: Você consegue falar em latim e escrever (um pouco), fazer algumas contas básicas e recitar os nomes dos filósofos.
- Estudante: O latim é como uma segunda língua, e você sabe escrever também, A matemática avançada não é um mistério e você pode soar bastante instruído quando quiser.
- Erudito: Você sabe latim e grego, compreende a matemática e as ciências básicas e compreende muitos princípios de filosofia, governo e arte.
- Mestre: Você poderia dar aulas numa universidade e consegue discutir política, arte ou filosofia com qualquer pessoa na Europa.
- Virtuoso: Você é uma das grandes mentes desta era instruída.

Possuído por: Membros de Guildas, Clérigos em Cargos Elevados, Magos Herméticos, Estudiosos, Administradores, Eremitas, Viajante, Vampiros.

Especialiações: Os Clássicos, As Artes, Alfabetização, Caligrafia, Matemática, Metafísica, Filosofia.

Aspectos Culturais

Se você compreende uma cultura, poderá prever como uma pessoa irá se comportar — uma perícia útil quando se quer algo de um estrangeiro. Uma variedade de crenças, morais, tabus e políticas, os aspectos culturais representam o retrato de uma pessoa. Aqueles que tiveram a educação adequada podem dominar esses segredos.

Infelizmente, as fontes renascentistas são um pouco... fantasiosas... quando tratam de outras culturas; a maioria das pessoas tem grandes preconceitos contra "pagãos", e eles levam esses preconceitos com eles para a mesa e para o papel. A maioria das fontes escritas são muito enganosas, e mesmo as melhores têm alguma parcialidade. Para realmente aprender algo sobre uma cultura, você tem que gastar um certo tempo com o povo — e aceitá-los com uma mentalidade muito aberta. Assim, este Conhecimento é muito mais limitado nessa época do que seu equivalente no futuro.

- Dileitante: Você conhece os nomes de algumas terras distantes.
- Estudante: As lendas lhe proporcionam uma visão confusa da verdade.
- Erudito: Embora suas percepções sejam um pouco equivocadas, você consegue entender a maioria dos conceitos estrangeiros gerais,
- Mestre: Você compreende um costume estrangeiro rapidamente.

..... Virtuoso: Um viajante experiente com diversas informações precisas sobre muitas terras diferentes.

Possuído por: Cortesãos, Diplomatas, Marinheiros, Exploradores, Estudiosos

Especializações: Religiões, Regiões, Lendas de Marinheiros, Cortes Estrangeiras, Modos, Tabu, Sexualidade, Arte, Romano, Grego, Egípcio, Cataio, Turco, Mouro, Pagão, Os Confins do Mundo

Enigmas

Você compreende o totalmente misterioso. Através de uma combinação de percepção, conhecimentos e intuição, você consegue juntar imagens e palavras aparentemente desconexas. Charadas, quebra-cabeças, criptogramas e códigos representam menos problemas para você do que para uma pessoa comum, e mistérios naturais (como as Trilhas dos Wyck) fazem sentido para você.

- Dileitante: Você pode vencer uma competição local de charadas.
- Estudante: Símbolos incomuns são claros para você.
- Erudito: Desafiar bardos é seu passatempo favorito.
- Mestre: Você poderia escrever um tratado alquímico.
- Virtuoso: Nenhum mistério permanece obscuro para você por muito tempo.

Possuído por: Estudiosos, Sábios, Filósofos, Alquimistas, Xamãs, Bardos, Pessoas Estranhas

Especializações: Charadas, Lógica, Teologia, Espíritos, Trilhas dos Wyck, Símbolos, Conhecimento Arcano, Alquimia.

Investigação

Com um punhado de pistas, você chega a uma conclusão significativa. Esses indícios podem incluir rastros ou vegetação revirada (para caçadas), motivos e manchas de sangue (crime), alegorias e nuances (instrução) ou alusões e alianças (política). Sua conclusão pode não ser necessariamente correta, mas é um começo. A maioria das pessoas não chegaria tão longe.

- Dileitante: Garoto esperto.
- Estudante: Caçador.
- Erudito: Caçador de homens.
- Mestre: Xerife ou Inquisidor.
- Virtuoso: Irmão Cadafeael.

Possuído por: Ladrões, Oficiais da Guarda, Inquisidores, Monges, Teólogos, Caçadores, Invasores de Propriedade

Especializações: Reconhecimento, Rastrear, Escritura, Confissões, Textos Clássicos, Crime, Boatos

Direito

Deus decretou uma ordem para a Criação. Consequentemente, você fez da lei sua paixão. Você conhece seus detalhes e pode lembrá-los de cor. Obviamente, estados diferentes possuem leis diferentes; aparentemente cada cidade tem

algum código arcano. No entanto, seu aprendizado ensinou-lhe os procedimentos comuns por trás da maioria das leis e os princípios clássicos dos Antigos.

- Dileitante: Guarda da cidade.
- Estudante: Xerife local.
- Erudito: Bailio ou sacerdote da corte.
- Mestre: Gênio da lei.
- Virtuoso: Legislador.

Possuído por: Sacerdotes, Oficiais, Alto Clero, Nobreza, Hereges, Membros do Conselho, Facilitadores, Membros de Guildas

Especializações: Lei Clássica, Códigos Locais, Religião, Votos Sagrados, Bruxaria, Heresia, Lei Comum, Princípios Arcanos, Cortes, Leis Mágicas, Comércio, Brechas nas Leis

Linguística

O homem sábio compreende muitas línguas — especialmente se ele é um magus da Grande Convocação ou um Facilitador Dedaleano. A Linguística envolve mais do que memorização, palavras ou frases; é a habilidade de compreender a estrutura básica da comunicação, reconhecer e imitar sotaques ou línguas vernáculas e analisar o efeito da linguagem no pensamento.

- Dileitante: Você fala uma língua adicional.
- Estudante: Você fala duas línguas adicionais.
- Erudito: Você fala três línguas adicionais.
- Mestre: Você fala de quatro a seis línguas adicionais.
- Virtuoso: Você fala mais de seis línguas adicionais.

Possuído por: Diplomatas, Escribas, Monges, Sacerdotes, Magi do Conselho, Nobres, Damas

Variações: Grego, Latim, Asteca, Maia, Egípcio, Turco, Mouro, Árabe, Hebraico, (diversas asiáticas) (diversas européias), (diversas indianas), (diversas africanas e tribais americanas)

Cultura

Há muitos segredos a serem encontrados na noite. Você pode ter sorte — ou azar — suficiente para descobrir o quão amplas essas sociedades da noite se tornaram. Os Vampiros, os Garou, as Raças Metamórficas, facções fantasmas, as cortes feéricas e, é claro, os Despertos — espreitam à margem da percepção mortal. Esta Característica permite descobrir o bastante sobre essas criaturas para ser perigoso — para elas e para você mesmo!

Assume-se que você saiba o que acontece na sua própria sociedade "de graça". A cultura sobre grupos adicionais — lobisomens, fadas, a Ordem da Razão, etc. — precisa ser comprada individualmente. Com esta Característica, você não sabe os detalhes da recém-criada Camarilla, das políticas do Conselho, da Corte das Sombras ou de qualquer outra coisa. Esses segredos precisam ser retirados das trevas, e as trevas nem sempre estão dispostas a compartilhá-los.

- Dileitante: "Dizem que os vampiros têm uma sociedade organizada."
- Estudante: "Todos os vampiros pertencem a algum clã chamado 'Camarilla.'"

- ... Erudito: "Os Vampiros dividem-se em facções conflitantes dentro da assim chamada 'Camarilla.'"
- Mestre: "Há muitos clãs de Vampiros. Posso explicá-los para você?"
- Virtuoso: "Meu senhor, eu reconheço um Brujah quando vejo um!"

Possuído por: Magos Bisbilhoteiros, Inquisidores, Espiões da Noite, Feiticeiros Hetméticos, Ciganos

Variações: Cada ser/raça equívale a uma Cultura separada; a maioria tem diversos tipos (Camarilla, Sabá, linhagens alternativas, etc.)

Medicina

Apesar da presunção dos cirurgiões, a medicina renascentista é assustadoramente primitiva. (Veja o quadro "**Medicina Moderna**", Capítulo VII.) Mesmo assim, você é capaz de tratar alguém no campo de batalha, aliviar uma febre ou fazer um parto. Esta Perícia pode refletir o treinamento médico europeu, a obstetrícia, a medicina árabe ou as artes místicas de cura do Oriente.

- Dileitante: Você sabe enfaixar ferimentos.
- .. Estudante: Você sabe fazer uma sangria sem correr muitos riscos.
- ... Erudito: Ferimentos e doenças simples não estão além de sua capacidade.
- Mestre: Seus pacientes normalmente sobrevivem.
- Virtuoso: Você conhece técnicas novas e radicais e é capaz de usá-las com habilidade.

Possuído por: Parteiras, Herboristas, Médicos, Cosiannos, Xamãs, Barbeiros, Cirurgiões Militares

Especializações: Remédios Herbáceos, Cura Mágica, Anatomia, Tratamento no Campo de Batalha, Pestes, Técnicas Árabes, Técnicas Chinesas.

Metafísica

Essas disciplinas contêm pistas para os mistérios do universo. O conhecimento de uma das ciências metafísicas inclui a história do campo de atuação e uma compreensão básica sobre o simbolismo, a linguagem, as tradições e os mistérios associados a ela. Algumas ciências (como a alquimia) podem concentrar-se em produzir resultados específicos e tangíveis; este Conhecimento reflete a compreensão teórica, não as perícias adicionais que você possa precisar para pô-los em prática (como Química, Matemática, Artesanato, etc.). Mesmo assim, isso é um começo, o primeiro passo para algo maior.

Diversas disciplinas se encaixam nesta categoria. Elas incluem:

- **Alquimia:** Este é o método para transmutar os metais para estados superiores, e uma metáfora para a transformação da alma humana. Através de uma série de procedimentos arcanos, o alquimista aperfeiçoa um elemento básico, transformando-o em algo maravilhoso.
- **Astrologia:** O método para determinar a influência que os céus têm sobre a Terra, particularmente sobre a personalidade humana.
- **Celestigrafia e Demonologia:** O estudo de anjos e/ou demônios, incluindo suas áreas de influência, cortes,

deveres, hierarquias, rituais de invocação e fraquezas. Por diversas razões, esta é uma disciplina extremamente perigosa para ser aprendida; estes estudos abrem uma pessoa as influências e tentações do Inferno (mesmo com as melhores intenções), e a Inquisição muitas vezes procura por estudiosos com tais segredos.

- **Gematria:** O método divinatório de determinar o segredo oculto em nomes e palavras, particularmente ao converter as palavras em seus equivalentes numéricos. Muitas vezes é usado em conjunto com textos sagrados, particularmente a Bíblia, a Cabala e o Alcorão.

- **Numerologia:** Esta é a ciência que determina a essência de um objeto ou nome ao reduzi-lo a um significado numérico. Na numerologia, tudo é um número, e esse número é a chave para compreender a Criação e o papel do mágico nela.

- **Geometria Sagrada:** Esta disciplina é o método para descobrir conhecimentos secretos a partir das dimensões e formas de estruturas naturais ou feitas pelo homem, incluindo a forma humana. Dizem que os construtores das pirâmides, dos templos astecas e maias e das catedrais góticas eram mestres em geometria.

- **Conhecimentos das Pedras:** Para o místico, todas as coisas contêm energia mágica, propriedades espirituais ou ambas. Esta disciplina cobre a essência de pedras, gemas preciosas e minerais diferentes e é útil na criação de jóias, rituais com a terra, acordos com elementais e criação de Talismãs.

- Dileitante: Você compreende conceitos muito básicos.
- .. Estudante: Você tem certo conhecimento sobre o campo.
- ... Erudito: Você possui um domínio amplo da disciplina.
- Mestre: Você sabe de coisas que não estão escritas.
- Virtuoso: Você é um mestre dos segredos ocultos e das tradições arcanas.

Possuído por: Feiticeiros Herméticos, Mágicos Superiores, Cabalistas e Místicos Árabes

Variações: Ver acima

Ocultismo

Você sabe como funciona o Mundo Invisível e pode desfiar relatos infundáveis de folclore e textos arcanos como base para suas suspeitas. Este conhecimento não tem muito a ver com a prática de mágica em si, mas reflete uma familiaridade com maldições, encantamentos, conhecimentos proibidos, lendas antigas e segredos ocultos. Um pouco do que você sabe é verdade, muito é falso e uma boa parte é ambos.

- Dileitante: Você ouviu algumas lendas.
- .. Estudante: Sua avó disse para você...
- ... Erudito: Um estudante das artes profanas.
- Mestre: Você conhece mais verdades do que mentiras.
- Virtuoso: Perto demais do fogo.

Possuído por: Caçadores de bruxas, Bruxas, Vampiros, Pagãos, Velhas

Especializações: Conhecimento Pagão, Cultos, Rituais de Proteção, Folclore, Segredos Antigos, Símbolos, Terras Distantes

Ciência

Uma necessidade para membros da Ordem da Razão. Para você, a Criação tem fundamentos sólidos, fatos prováveis com os quais uma pessoa é capaz de mover o mundo. Suas disciplinas (que precisam ser compradas separadamente) podem incluir metalurgia, matemática avançada, astronomia, anatomia e muitas outras ciências. Naturalmente, seus conhecimentos diferem consideravelmente das metodologias do século XX e apresentam um nível razoável daquilo que mais tarde será chamado de "superstição." Mesmo assim, é um começo...

- Diletante: Aprendiz de um monge ou estudioso.
- Estudante: Um jovem instruído.
- Erudito: Um estudante sério.
- Mestre: Você é capaz de projetar suas próprias invenções e promover grandes avanços no conhecimento.
- Virtuoso: Você poderia discutir com o próprio Leonardo.

Possuído por: Alquimistas, Engenheiros, Artífices, Maçons, Estudiosos, Astrônomos, Arquitetos, Monges

Variações: Astronomia, Anatomia, Botânica, Biologia, Navegação, Cartografia, Matemática, Metalurgia, Engenharia

Outras Habilidades

As Habilidades a seguir são um pouco especializadas demais para serem amplamente disponíveis; mesmo assim, são razoavelmente importantes para certos estilos e práticas magikas. Em termos de jogo, essas Características funcionam como qualquer outra; caso seu personagem possua alguma delas, simplesmente faça uma lista na seção "Outras Habilidades" da planilha.

Talentos

Dança

Você se move com uma graça que supera seu estado mortal. Talvez você tenha sido treinado nas cortes da nobreza; provavelmente você aprendeu seu ofício num espetáculo itinerante ou desenvolvendo seu talento para saltar em volta de uma fogueira. Não importa — você atrai olhares admirados e invejosos sempre que é levado pela música.

- Amador: Folião em Beltane.
- Experiente; Dançarino treinado.
- Competente: Artista profissional.
- Mestre: Salomé.
- Lenda: Graça divina com um toque profano.

Possuído por: Videntes de Cronos, Verbena, Atores Itinerantes, Cortesãos

Especializações: Danças Folclóricas, Improvisação, Corte, Cerimonial

Intriga

Você é um conspirador nato, versado no poder, nas artimanhas e na troca de favores. Dependendo de sua criação e de seus princípios morais, você poderia ser um espião, um comerciante astuto ou um membro da nobreza. Você poderia justificar seu conhecimento como "a melhor maneira de fazer as coisas"; não importa — você é ardiloso. Este Talento também permite que você separe a verdade dos boatos e diferencie os que têm poder verdadeiro dos que apenas fingem tê-lo,

- Amador: Boatos.
- Experiente: Negociador.
- Competente: Bispo, mercador ou baixa nobreza.
- Mestre: Você já viveu o bastante para rir disso.
- Lenda: Maquiavel.

Possuído por: Ksirafai, Nobres, Realeza, Magos Heréticos, Primi do Conselho, Espiões, Cortesãos

Especializações: Nobreza, Igreja, Finanças, Intriga Mística, Sociedades Secretas, Observação, Astúcia e Ameaça

Invenção

Você tem uma aptidão para criar coisas (máquinas, mecanismos, aparelhos estranhos, etc). Um teste de Inteligência + Invenção permite que você projete objetos novos e admiráveis (construir esses objetos é algo completamente diferente; ver "Arte e Ciência," Capítulo VII) que superam qualquer coisa inventada anteriormente. Este Talento muitas vezes atrai tanto admiração como suspeita; afinal, nenhum homem pode inovar demais sem adquirir certa reputação — e correr perigo.

- Amador: Alguns de seus rascunhos parecem promissores.
- Experiente: Hum... isso pode funcionar...
- Competente: Quando construídos, seus aparelhos ocasionalmente funcionam.
- Mestre: Artesãos vêm até você em busca de conselhos e inspiração.
- Lenda: Da Vinci, o Jovem.

Possuído por: Artífices, Maçons, Gênios Malucos

Especializações: Armamentos, Veículos, Máquinas que poupem trabalho. Brinquedos

Lógica

O debate é outra forma de duelo; a seu modo, a lógica é mais poderosa que uma lamina. Você é hábil com essa arma em particular, envolvendo seus oponentes em enigmas e fatos obscuros. Uma faculdade inata para raciocinar e contestar torna difícil refutar seus argumentos. No final, sua retórica pode determinar as fundações para o futuro.

- Amador: Você poderia vencer uma discussão em família.
- Experiente: As pessoas têm dificuldades para contestá-lo.
- Competente: Você estudou as técnicas do debate formal.
- Mestre: Sócrates teria problemas.
- Lenda: Os fatos são argila e a razão é sua roda de modelagem.

Possuído por: Oradores, Teólogos, Filósofos, Escritores, Fundadores do Conselho

Especializações: Escritura, Clássicos, Moralidade, Arte, Ciência, Metafísica, Mágica, Debate Público, Destruir Argumentos, Artíficos, Apelo Emocional, Armadilhas

Sedução

O amor (ou suas ilusões) está sob seu comando. Todos os detalhes da corte, desde comportamento gentil até prostituição, são brincadeiras de criança. Quanto melhor você for, mais eles ou elas se apaixonam — homens, mulheres, quem você quiser.

- Amador: Jovem bonito(a).
- Experiente; Ator(atriz) itinerante.
- Competente: O assunto do círculo social.
- Mestre: Um escândalo ambulante — mas tão desejável!
- Lenda: Juras são quebradas quando você se aproxima.

Possuído por: Libertinos, Jovens, Videntes de Cronos, Ksirafai

Especializações: Astúcia, Luxúria, Insinuação, Cortejo Formal, Tentação, Aparência Inocente

Canto

Um pré-requisito para o Chceur Celeste, este Talento lhe concede uma bela voz para a música e a habilidade de usá-la. Esta pode ser uma perícia praticada ou um dote natural; de qualquer forma, você tem um dom inato para o canto.

- Amador: Leiteira.
- Experiente: Trovador.
- Competente: Corista.
- Mestre: Bardo.
- Lenda: O Senhor o abençoou com a voz de um anjo.

Possuído por: Magi do Coro, Atores Itinerantes, Atores da Corte, Pastores e Leiteiras.

Especializações: Talento Bruto, Religioso, Salmos, Cantos Gregorianos, Extasiado, Folclórico

Perícias Acrobacia

Fazer acrobacias, saltar, estatelar-se — você é um palhaço profissional! Uma perícia essencial para trupes itinerantes, especialmente as que se especializam em comédia. Em condições mais sérias, você aprendeu suas técnicas como parte de uma arte marcial ou praticou-as para sobreviver ao longo da infância. Para cada ponto que possua em Acrobacia, você pode ignorar um Nível de Vitalidade de dano por quedas. Assim, um mago com Acrobacia 4 pode cair até 10 metros sem se machucar.

- Amador: Criança.
- Experiente: Acrobata da aldeia.
- Competente: Palhaço profissional.
- Mestre: Acrobata chinês.
- Lenda: Eles o chamam de macaco pelas costas.

Possuído por: Irmãos de Akasha, Videntes de Cronos, Atores Itinerantes, Acrobatas, Povo-gato, Valentões

Especializações: Artes Marciais, Estatelar-se, Agilidade Natural, Truques

Artilharia

A especialidade devastadora de Artífices e Maçônicos. Você sabe como projetar, construir e utilizar gigantescas armas de guerra e tem um talento para fazer as coisas explodirem. Em níveis menores, esta é uma aptidão muito perigosa; a expressão "preso em sua própria armadilha" refere-se à tendência de um artilheiro de explodir-se! (**Ver "A Arte da Guerra."**) Os Narradores podem optar por restringir esta Perícia a personagens que tenham um antecedente ou afiliação incomum — seus segredos são muito bem guardados!

- Amador: É perigoso ficar perto de você...
- Experiente: Aprendiz.
- Competente: Canhoneiro.
- Mestre: Artesão.
- Lenda: O sonho de qualquer comandante.

Possuído por: Canhoneiros, Sapadores, Artífices, Maçônicos, Caçadores de Monstros

Especializações: Canhões de Mão, Novos Projetos, Artilharia de Campo, Cercos, Fogos de Artifício, Invenções Dedaleanas

Dô

Uma arte exótica de montanhas distantes, o Dô permite que um mortal esfaquele pedras, salte como um animal e esquive-se de um arqueiro experiente. Apenas os Irmãos de Akasha e seus amigos mais próximos conhecem esta perícia, uma perícia que assusta a maioria dos europeus com seus movimentos estranhos e poder devastador.

O Dô ("o Caminho") é mais do que um estilo de luta; ele engloba um estado altamente disciplinado de vida. Aqueles que o compreendem são cuidadosos, pensativos e muitas vezes distantes dos outros; quando agem, eles o fazem com força, objetividade e finalidade. A perícia canaliza o potencial máximo de uma pessoa através de uma série rigorosa de rituais, meditações, movimentos (katas) e exercícios. Uma pessoa não aprende o Dô, ela aceita o Dô. Essa aceitação se estende à sua dieta, sua benevolência e seu temperamento.

Em termos de jogo, o Dô permite que um personagem use manobras avançadas de luta (**ver "A Arte da Guerra" e "Estilos Mágicos" no Capítulo VIII**) e canaliza a magia através de sua perícia. Personagens iniciantes só podem comprar um ou dois pontos de Dô, e o Narrador deve restringir sua utilização a magos de Akasha — ele é segredo demais para ser comum, mesmo no Extremo Oriente. (Historicamente, as artes marciais são segredos muito bem guardados nesta era; passam-se séculos até que as pessoas comuns possam aprender tais segredos.) Conforme um estudante da arte progride, ele acrescenta um "nome animal" a seu título. Esses nomes, que são usados apenas entre outros Irmãos de Akasha, significam passos na iluminação do estudante. Quando o praticante alcança um estado que possa chamar de "humano", ele aprendeu como usar o potencial máximo de seu corpo.

- Inseto (gafanhoto, luuva-deus, formiga, etc): Você foi iniciado nos ensinamentos do Caminho e aprendeu os métodos adequados de respiração, alimentação e exercício.
- Réptil (cobra, lagarto, etc): Você começou a compreender seu corpo, mente e alma como uma unidade e tornou-se uno com ela.
- Animal de quatro patas (tigre, cão, cavalo): Utilizar-se da energia oculta em seu interior permite que você realize feitos admiráveis.
- Animal de duas patas (gorila, urso, macaco): Há um grande poder correndo através de cada ser vivo. Você compreende como usar esse poder melhor do que a maioria.
- Humanidade Verdadeira: Um Mestre da Iluminação. Sua mente está em paz; você sabe que todas as coisas podem ser criadas ou destruídas por alguém que compreenda o Caminho. Neste ponto, você não se preocupa mais com o que *pode* ser feito, mas sim como o que *deve* ser feito.

Possuído por: Magi de Akasha

Especializações: Estilo Externo (vigoroso), Estilo Interno (meditativo)

Esgrima

Uma arte nova e fascinante, esta técnica difere do retalhamento usual dos cavaleiros ou soldados. Mais comuns na Itália e na Espanha, os esgrimistas usam lâminas finas e afiadas uns contra os outros em disputas estonteantes. Um esgrimista habilidoso é um homem (ou mulher) perigoso, cuja arte parece ainda mais romântica devido à sua raridade (Ver "A Arte da Guerra" para sistemas e manobras de esgrima.)

- Amador: Desajeitado talentoso.
- Experiente: Jovem cavalheiro inflamado.
- Competente: Um manipulador habilidoso do aço.
- Mestre: Mestre espadachim.
- Lenda: Tybalt, Rei dos Gatos.

Possuído por: Cavaleiros Italianos, Valentões, Pessoas Sofisticadas, Espadachins Espanhóis, Espiões

Especializações: Florentina (duas lâminas), Sabre, Truques Sujos, Acrobacias Ousadas

Armas de Fogo

Uma perícia rara e preciosa. Armas de Fogo permite que você utilize pistolas. Você sabe como carregar, limpar, disparar e reparar mosquetes, bacamartes, arcabuzes, canhões de mão e até mesmo os raros fechos de roda. Até certo ponto, esta perícia compensa a imprecisão inata das armas.

- Amador: Aprendiz.
- Experiente: Mercenário caro.
- Competente: Atirador experiente.
- Mestre: Morte com uma mão firme e segura.
- Lenda: Um terror com pólvora.

Possuído por: Artífices, Maçônicos, Mercenários Bem-pagos, Caçadores de Monstros

Especializações: Bacamartes, Arcabuzes, Canhões de Mão

Tortura

A dor faz parte da vida, especialmente no Renascimento. Você apenas se especializou em provocar essa dor por uma causa justa e válida (pelo menos é o que você afirma) enquanto mantém sua vítima viva durante o processo. Uma especialidade de caçadores, espiões, mercenários e auxiliares reais, a arte da aflição é uma perícia comum nesses tempos difíceis.

- Amador: Você machuca as pessoas.
- Experiente: Você compreende diversas técnicas exóticas de interrogação.
- Competente: O *Malleus Maleficarum* é seu livro de cabeceira.
- Mestre: Nenhuma informação é escondida de você por muito tempo.
- Lenda: Você é um artista do sofrimento. Gritos de horror são sua glória e a morte vem apenas quando você permite.

Possuído por: Inquisidores, Torturadores da Corte, Sádicos, Mercenários, Baixo Clero, Caçadores de Bruxas, Verbena

Especializações: Heresia, Militar, Máquinas, Mágica, Dor Excruciante, Espetáculos Públicos.

Conhecimentos

Cosmologia

Além do vale mortal encontram-se os vastos Outros Mundos; você compreende suas passagens e atalhos. Embora muitos místicos desta era compreendam que o mundo das sombras está lá, poucos compreendem seus segredos. No entanto, você compreende e pode caminhar pelas Névoas com menos dificuldade do que a maioria dos viajantes teria.

- Você já atravessou a Película uma ou duas vezes.
- Ao lhe darem uma trilha, você sabe orientar-se sem ofender demais os espíritos.
- Os Outros Mundos são estranhos, mas não desconhecidos demais.
- Você fica à vontade entre os espíritos.
- Você é um humano, um espírito ou ambos?

Possuído por: Xamãs, Verbena, Necromantes, Mestres Herméricos, Mestres Celestiais

Especializações: Caminhadas Visionárias, Trilhas Espirituais, Protocolos Umbróides, Mundo Inferior, Céus, Infernos, Espíritos da Natureza, Regiões Astrais

Sabedoria Popular

A sua sabedoria é a popular — lendas e segredos repletos de conhecimentos esquecidos, curas simples e bom senso familiar. O povo sofisticado da cidade pode repudiá-lo, tachando-o de pagão, mas eles não compreendem as coisas que você sabe.

Embora esta Característica não seja mágica de modo algum, ela pode ensiná-lo as fraquezas de diversas criaturas sobrenaturais, Um teste bem-sucedido de Sabedoria Popular deve fornecer conhecimentos úteis sobre ameaças sobrenaturais e dar-lhe idéias de como lidar com elas. A eficácia

desses conhecimentos fica a critério do Narrador, mas de modo geral quanto mais sucessos você obtiver, melhor será a informação que você irá receber.

A Sabedoria Popular também pode ser usada para remédios simples. Ela não é tão potente quanto Herborismo ou Medicina, mas a cura deve ter algum efeito.

Este Conhecimento não é uma biblioteca de fatos exatos. Em vez disso, é uma coleção — muitas vezes oral, nunca escrita — de lendas e provérbios, anedotas e conselhos que podem esclarecer diversos assuntos. Isso pode frustrar muito as pessoas que vêm até você em busca de conselhos. Mesmo assim, como você bem sabe, coisas boas vêm para aqueles que sabem esperar.

- Perspicaz: Você aprendeu alguns conhecimentos aqui e ali.
- Astuto: Você reconhece traços do Mundo Oculto.
- Conhecedor: As pessoas vêm até você em busca de conselhos e pequenas curas.
- Instruído: Você é uma fonte de sabedoria de sua própria cultura e ouviu lendas de outras terras também. Você consegue reconhecer um ser sobrenatural com um teste bem-sucedido de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) se você puder chegar perto o bastante, além de saber suas fraquezas.
- Sábio: Versado no folclore de sua região, você também conhece muitos segredos ancestrais de terras distantes (talvez Catai ou o Grande Zimbábue). Os nobres podem ignorá-lo de dia, mas à noite eles viajam de todos os lugares para ouvir seus conselhos.

Possuído por: Pessoas Espertas, Pagãos, Sábios, Arquivistas, Eremitas

Especializações: Norte da Europa, Nativo Americano, Europa Oriental, Cigano, Sul da Ásia, Leste da Ásia, Mediterrâneo

Herborismo

Esta é a mágica das plantas; você sabe como encontrá-las, refiná-las e usá-las. Esta Habilidade lhe concede um conhecimento prático sobre plantas, suas utilidades, sua importância e seus efeitos no corpo humano. Você sabe como reconhecê-las, onde encontrá-las e como cultivá-las e prepará-las.

- Diletante: Colheu plantas para sua avó.
- Estudante: Estudou com uma sábia ou um curandeiro.
- Erudito: Herborista de sucesso.
- Mestre: Mestra das curas, mestre dos remédios.
- Virtuoso: Uma raiz de mandrágora ambulante.

Possuído por: Verbena, Bruxas, Ciganos, Cosianos, Sábios, Xamãs, Caçadores

Especializações: Venenos, Remédios Caseiros, Comida, Colheita, Plantas Mágicas, Simbolismo



Empréstimo

A "usura" é algo que é melhor os cristãos não fazerem; mesmo assim, para que a sociedade prospere, alguém precisa lidar com o lucro corrupto. Esse é seu trabalho, e você é bom nisso. De empréstimos com juros a altas finanças, de contabilidade a estorno de valores, você compreende os truques e técnicas do comércio, das operações bancárias e da contabilidade.

- Dileitante: Ambulante.
- Estudante: Aprendiz de banqueiro.
- Erudito: Financista experiente.
- Mestre: Príncipe mercante.
- Virtuoso: Um amigo de condes e reis.

Possuído por: Comerciantes, Membros de Guildas, Financistas, Mercadores

Especializações: Redes Judias, Finanças Italianas, Agiotagem, Comércio Internacional, Empréstimos Exploradores, Especulação, Fraude, Realza.

Venenos

Você tem um conhecimento prático sobre toxinas, tanto magikas como mundanas. Muitas misturas mortais são ervas e venenos naturais, mas pessoas como você criam outras. Você é capaz de misturar, analisar, identificar e às vezes neutralizar algumas receitas letais. Quanto melhor você for, mais você sabe. (Ver "Venenos" no Capítulo VII.)

- Dileitante: Maldita velha.
- Estudante: Herborista com uma tendência ruim.
- Erudito: Espião da corte.
- Mestre: Lucrécia Borgia.
- Virtuoso: Ninguém bom assim tem uma reputação.

Possuído por: Conspiradores, Espiões, Bruxas, Ksirafai, Assassinos

Especializações: Ervas, Venenos da Corte, Venenos Animais, Tipos Exóticos, Misturas Mágicas, Antídotos

Linguagem de Códigos Secretos

Muitas vezes é essencial manter segredos e comunicar-se com discrição. Muitas sociedades ocultistas usam códigos particulares — desde sinais de mão e flores até heráldica e gírias arcanas — para passar informações às pessoas certas enquanto as mantêm longe das mãos erradas. Esses códigos são extraordinariamente difíceis de serem aprendidos, a não ser que você pertença à sociedade em questão; esses grupos certamente reprovam ensinar tais segredos a estranhos e podem caçar qualquer um que saiba — ou ensine — seus códigos secretos a transgressores.

Os Códigos Secretos são comprados como línguas; cada ponto reflete uma forma adicional de comunicação. Seu Narrador pode exigir uma boa razão para que você conheça uma Linguagem de Códigos Secretos, e muitos proíbem que você compre mais que uma.

Possuído por: Espiões, Batini, Verbena, Herméticos, Ksirafai, Enganadores, Maçônicos, Irmãos de Akasha, Artistas

Variações: Cânticos de Ladrões, Códigos Católicos, Linguagem de Conspiradores, Conhecimento Hermético,

Símbolos Alquímicos, Senhas de Bruxas, Linguagem das Flores, Códigos Nu mero lógicos e muitos outros

Antecedentes

Sou apenas um coletor e organizador dos bens de outros homens.

— Sir Henry Wotten



Estes recursos não vem do nada; eles aumentam com sua experiências de vida e diminuem da mesma forma. Quando você escolhe seus Antecedentes, cria razões e histórias passadas para tudo que tem. Quem são seus Aliados? Onde você conseguiu aquele Tesouro Mágico? Como seus Espiões infiltraram-se no Vaticano? As respostas dirão a você — e seu Narrador — coisas novas e interessantes sobre seu lado mágico.

Os Antecedentes podem ser testados em conjunto com outras Características; um bom teste de Manipulação + Aliados, por exemplo, poderia estimular seus amigos por uma causa. Ao contrário de outras Características, você não pode aumentar os níveis de Antecedentes com pontos de experiência, embora seu Narrador possa aumentá-los em vez de dar-lhe pontos de experiência. (Ver "Experiência".)

(Observação: O Antecedente Sonho do século XX não é adequado para um cenário Sombrio Fantástico e foi excluído por essa razão. Muitos outros Antecedentes diferem de seus equivalentes de tempos futuros.)

Aliados

Sempre é bom ter amigos, e você tem diversos que vale a pena conhecer. Eles podem ser consortes mortais, companheiros animais, povos da noite ou mesmo espíritos de totens, mas em muitos casos eles são relativamente confiáveis — e além disso úteis.

Os Aliados devem ser personagem independentes, com desejos, necessidades, personalidades e compromissos. Eles podem ser leais o bastante para morrer por você, mas não o farão a troco de nada. O "custo" de sua amizade (eles são familiares, amantes, companheiros de bar?) pode arrastá-lo até um aperto justo quando você pensou que a vida estava tranqüila para variar. A amizade é uma faca de dois gumes, e nada vem de graça.

Cada ponto neste Antecedente concede um Aliado adicional ou aumenta o poder do existente. Assim, cinco pontos podem refletir cinco amigos razoavelmente poderosos ou um ou dois extraordinários. Eles não precisam ser humanos. Muitos feiticeiros contam com animais mágicos, fantasmas e outros seres estranhos entre seus entes queridos.

- Um Aliado com força moderada.
- Dois amigos ou um razoavelmente poderoso.
- Três camaradas fortes, ou um ou dois amigos sobre-humanos.
- Quatro seguidores ou um companheiro realmente incrível.
- Cinco Aliados ou um grupo menor, mas mais poderoso.

Arcanum

Um mestre das artes místicas pode esconder-se do olhar comum. As sombras giram ao seu redor. As multidões o envolvem. Ninguém parece lembrar-se dessa pessoa estranha — nem seu senhor, nem seus pais, nem mesmo os habitantes da aldeia em que ele cresceu. Suas características somem como sonhos antigos.

Esta Vantagem permite que você "suma" da visão e da lembrança. Embora ela não o torne invisível ou ajude em situações de combate, ela o tornará extremamente difícil de rastrear. De alguma forma, as coisas simplesmente acabam encobrindo seus rastros. Em tetmos de jogo, o Antecedente Arcanum acrescenta seu nível às suas tentativas de Furtividade e subtrai a mesma quantidade de qualquer Parada de Dados de Percepção ou Investigação dos outros para encontrá-lo. Se você desejar, pode "conter" o efeito e "aparecer" diante de todos.

- Uma pessoa ardilosa.
- Um rosto esquecido rapidamente.
- Um mestre da desorientação.
- Uma agulha num palheiro.
- Quem?

Capela

A maioria dos feiticeiros mantém-se isolada nessa época; mesmo assim, aqueles que querem manter-se unidos juntam-se a sociedades chamadas de Capelas, somam seus recursos e cuidam uns dos outros. Você pertence a um grupo como esse e colhe os benefícios — e as dores de cabeça — de uma companhia tão exclusiva.

Uma Capela pode ser qualquer coisa: o castelo de um mago, um vale sagrado, um templo, um espetáculo itinerante, um Reino nos Outros Mundos — as únicas constantes necessárias são uma seita de magi que cooperem, um local de encontro e um título oficial de sociedade. Nessa era, há poucos desses lugares; a maioria dos magi cuida de seus próprios lares. Embora as sociedades místicas não sejam novas, Capelas oficiais são uma idéia Hermética. Os Maçônicos "adotaram" o conceito em meados do século XIII e construíram a Ordem da Razão em torno disso. Assim sendo, magi de ambos os lados dessa cerca em particular formam Capelas para benefício mútuo.

Este Antecedente reflete sua posição numa Capela estabelecida ou ajuda a criar a sua própria:

- Como os personagens começam como magi iniciantes, sua filiação a uma Capela existente será limitada. Você será protegido por magi mais poderosos, mas eles esperam seus serviços em troca — tarefas, alianças, favores, aprendizado, etc. Capelas menores esperam menos de seus membros, mas oferecem menos influência e segurança. Em termos de jogo, seu nível determina o poder da Capela à qual você pertence, não sua importância lá dentro.

- Construir sua própria Capela sempre é uma opção; há terra em abundância e é fácil obter os materiais. Estabelecer uma sociedade exige um bocado de trabalho e responsabilidade (recrutar e pagar pela ajuda, fazer valer o código, defender seus aliados, etc), mas para muitos feiticeiros, é o melhor caminho. Em termos de jogo, o nível do Antecedente fornece alguns "pontos de construção"; você

soma esses pontos com outros personagens para determinar o tamanho e poder de sua Capela,

Grupo Pequeno	Reserva de 10-20 pontos
Sociedade	Reserva de 21-30 pontos
Capela Comum	Reserva de 31-70 pontos
Fortaleza	Reserva de 71-100 pontos
Capela Lendária	Reserva de 101+ pontos

Naturalmente, a reserva depende da cooperação do grupo; se a cabala se fragmentar, os pontos são perdidos e a Capela deixa de existir — a não ser que as circunstâncias permitam que os membros remanescentes "compensem a diferença" com alguns pontos de experiência adicionais ou recursos relacionados à história.

(Observação: Uma edição antiga de Mago: A Ascensão incluía um sistema de "construa sua própria Capela", mas aquele conjunto de regras foi descartado desde então. Um grupo que tenha The Book of Chantries pode adotar aquele sistema, mas deve considerá-lo como uma opção, não uma necessidade. Um suplemento futuro, Castles and Covenants, cobrirá as fortalezas mágicas com mais detalhes.)

- Um "ponto de reserva" ou filiação numa Capela pequena (um vagão ou cabana, como os Atores Lickspittle).
- Dois "pontos de reserva" ou filiação numa sociedade (uma torre ou mansão pequena com criados, como o Sítio do Senhor Cabot).
- Três "pontos de reserva" ou filiação numa Capela comum (um castelo ou pequeno Reino do Horizonte; a Torre Nocturna).
- Quatro "pontos de reserva" ou filiação numa Capela enorme (uma propriedade feudal, um castelo com muitos criados e consortes; Brandenburg Krankenhause).
- Cinco "pontos de reserva" ou filiação numa Capela Lendária (Doissetep ou A Torre Alva)

Cray

Nessa época mágica, locais de poder — freqüente mente chamados de Crays — são abundantes. Ao redor desses mananciais místicos, a Criação bruta flui de fontes tremeluzentes e se aglutina em Quintessência sólida — Sorvo. Com este Antecedente, você dispõe de um Cray de fácil acesso e pode utilizar-se de seus benefícios.

Um Cray pode assumir muitas formas: uma clareira sagrada, um santuário divino, a oficina de um mestre artesão, o solo profano de uma encruzilhada particularmente sórdida... Características comuns incluem uma importância emocional ou mística, um histórico de acontecimentos estranhos e um fluxo regular de Energia Primordial. Embora qualquer lugar possa fornecer um terreno ativo em Quintessência, os Crays formam-se onde a Quinta Essência se aglutina — ao longo das costuras da Trama, por assim dizer.

Uma derivação da corruptela do galês Cridhe ("kree," ou "coração"), um Cray permite que você absorva Quintessência através de seu Daemon (ver essa lista) ou reúna Sorvo sólido para utilizar mais tarde. Os pontos de Antecedente determinam o poder do manancial. Como uma Capela, o nível de um Cray pode ser somado para refletir um local comum, e o Sorvo pode ser armazenado (embora ele

desapareça após um mês ou dois caso não seja usado). Os "donos" do Cray precisam fazer o refino do Sorvo através de alguma forma mundana — casca de árvores, água de uma lagoa, sangue, mesmo tinta — antes que ele possa ser usado. Isso requer um feitiço de Primórdio 3 (ver Capítulo VIII) que "concentra" o Sorvo em sua energia essencial. Em termos de história, um alquimista refina materiais básicos, uma bruxa cozinha uma mistura ou um Maçônico molda rochas de uma pedreira para formar pedras angulares. No final do processo, a Quintessência está livre para ser utilizada,

Lobisomens detêm solos sagrados que eles chamam de caerns; para todos os fins e propósitos, estes são Crays de grande força e proteção formidável. Invadir um é razão para um massacre, mas esse fato não impede os magi de fazer exatamente isso quando as coisas estão complicadas. Defendidos por lobos ou não, os Crays irradiam uma poderosa sensação latejante ligada à Ressonância da área. Locais empestados fazem um visitante sentir-se doente, enquanto vales intocados engendram uma tranquilidade relaxante. Os magos muitas vezes travam guerras cruéis por Crays poderosos, de modo que a fonte que você possui hoje pode ser o local em que você morrerá amanhã...

- Cinco pontos de Quintessência por semana ou um caern de Nível Um.
- Dez pontos de Quintessência por semana ou um caern de Nível Dois.
- Quinze pontos de Quintessência por semana ou um caern de Nível Três.
- Vinte pontos de Quintessência por semana ou um caern de Nível Quatro,
- Vinte e cinco pontos de Quintessência por semana ou um caern de Nível Cinco.

Daemon

Como o Capítulo 1 descreve, o Daemon (ou Avatar) forma a base do Eu Místico. Em termos de jogo, esta Característica mede a força desse gênio interior. Quanto maior o nível, mais poderoso é o Daemon e mais influência ele tem na sua vida. Um Daemon fraco pode manifestar-se como intuições ou vozes tênues, enquanto um de cinco pontos parecerá tão real quanto qualquer ser humano (pelo menos aos olhos do mago — poucas pessoas além dele são capazes de ver o Eu Místico).

Todos os Despertos têm seu próprio Daemon; assim, cada personagem magus deve ter pelo menos um ponto neste Antecedente. O nível denota três coisas; a "realidade" do Eu Interior, a força de sua Essência (ver "Essências") e a Força Primordial — a Quintessência — que ele pode armazenar. Os dois primeiros casos são resolvidos através de interpretação e Narração; um Daemon poderoso pode quase que literalmente arrastar seu mago através do Inferno, como fazem os espíritos do Prelúdio. O terceiro atributo se manifesta através da quantidade de Quintessência que você é capaz de armazenar em si mesmo. (Ver "Quintessência", pág. 108.)

Por enquanto, assuma que você pode absorver automaticamente um ponto de Quintessência para cada ponto no nível de Daemon quando medita por pelo menos uma hora em um Cray (Percepção + Meditação, dificuldade 7). Essa quantidade não pode exceder o nível do Daemon. Você também pode gastar um ponto de Quintessência para auxiliar numa operação mágica para cada ponto em sua Característica Daemon. (Um mago com Daemon 3 poderia

gastar três pontos por turno, por exemplo.) Essa energia flui de dentro e não pode ser canalizada, usada ou compartilhada com outro magus, a não ser que você deseje sacrificar parte de sua essência para fazê-lo, (Ver o feitiço Sangue do Coração, Capítulo VIII.)

- Um puxão fraco; um ponto de Quintessência.
- Vozes ou sonhos tênues; dois pontos de Quintessência.
- Manifestações desconcertantes; três pontos de Quintessência.
- Um espírito poderoso com uma personalidade real; quatro pontos de Quintessência,
- Uma aparição fascinante, tão humana quanto qualquer homem; cinco pontos de Quintessência.

Destino

Esta é uma época em que os heróis checam à grandeza. Neste cenário, o destino de um mago afeta sua posição, sua força de vontade e sua identidade. O destino retira-o das fileiras mundanas e impele-o sob a luz dos holofotes dos deuses. Seu Destino pode não ser imediatamente aparente, mas uma sensação de grandeza o segue; estranhos profetizam sua vinda; as pessoas abrem caminho quando você surge. Elas procuram seus favores ou tentam matá-lo. Outros magi não irão julgá-lo de acordo com o modo como você age, mas como eles acreditam que você *deveria* agir. Assim, o Destino é uma faca de dois gumes — nada menos que uma Espada de Dâmocles! Algum dia, essa lâmina irá cair...

Em termos de história, as coisas *acontecem* com você; não há um teste ou efeito em particular, você simplesmente parece ser o foco da Dama da Sorte. Em termos de jogo, este Antecedente acrescenta um certo valor e influência às suas ações, mesmo se você for novo na sociedade Desperta. Além disso, ele o ajuda a recuperar sua reserva de Força de Vontade. Afinal de contas, heróis não morrem de formas estúpidas — formas *memoráveis*, talvez, mas não desonrosas. Quando sua Força de Vontade estiver baixa, essa sensação de Destino entra em cena, levando-o a realizar feitos lendários. Uma vez por história, você pode renovar sua reserva de Força de Vontade com um teste de Destino. Cada sucesso (dificuldade 8) recupera um ponto de Força de Vontade gasta; por exemplo, três sucessos iriam recuperar três pontos. Esse bônus não concede pontos além do seu nível normal de Força de Vontade, embora você possa (com a aprovação do Narrador) acrescentar seu nível de Destino à sua parada de Força de Vontade num teste particularmente importante (uma vez por história, quando muito) que pareça adequado ao cumprimento do seu destino.

- Alguém de valor; jogue um dado.
- Fadado a ser importante; jogue dois dados.
- Beijado pelo Destino; jogue três dados.
- Tocado por mãos Divinas (ou Infernais); jogue quatro dados.
- Um Escolhido; jogue cinco dados.

Familiar

Você tem um "animal de estimação" místico — uma criatura inteligente de espírito materializado ligada magicamente a você. No entanto, assim como aquele familiar está ligado a você, você está ligado a ele — de forma poderosa.

Grupos diferentes podem ter familiares diferentes. Os Verbena muitas vezes escolhem gatos ou corujas como com-

panheiros, enquanto os familiares de Oradores dos Sonhos assemelham-se a águias, falcões, lobos ou cobras. Alguns. Artífices constróem animais de estimação mecânicos, enquanto Cosianos criam os seus a partir de criaturas vivas. Embora a Igreja considere um familiar um sinal certo de favorecimento de Lúcifer, sabe-se de alguns santos que atraíam pombos, cavalos brancos e ocasionalmente unicórnios. Obviamente, os Internaiistas preferem servos adequados ou pequenos diabretes malignos.

De onde eles vêm? Só Deus sabe. De acordo com a maioria das lendas, um familiar se forma a partir de um espírito errante; recebendo um corpo através de Artes mágicas ou comandos profanos, o companheiro aparece a pedido do mago. Em geral, uma cerimônia de invocação é essencial; entretanto, ocasionalmente o familiar se materializa e junta-se ao seu novo "mestre" em algum momento apropriado (durante um ritual, após um sonho, antes de uma empreitada crucial) por livre e espontânea vontade. Embora a princípio possa parecer um animal normal, tal ser nunca é ordinário. Ele irá guiá-lo através de obstáculos místicos e mundanos, ensinar-lhe conhecimentos secretos, realizar missões ou outros serviços e consumir os piores ataques do Castigo. Seja ligado ao Inferno seja enviado pelo Céu, essa criatura é um amigo útil. Em troca, o familiar alimenta-se com a Quintessência do mago, absorvendo energia da presença de seu mestre, comendo Sorvo ou sugando Quintessência de um "seio oculto da bruxa".

"O Festim das Agulhas" — um termo comum para comer Castigos — é talvez um dos maiores benefícios de um familiar. De vez em quando, seu companheiro pode atrair as correntes místicas para si. O que ele faz com elas continua sendo um mistério, mas de qualquer forma um Festim remove a ameaça de uma reação iminente, O Castigo manifesta-se como uma nuvem rodopiante; o familiar a suga, então entra num transe por um ou dois dias. Entretanto, se o familiar tentar inalar Castigo demais, o choque pode matar o animal. As nuvens explodem dentro do estômago do Comensal, destripando o pobre coitado no mesmo instante.

Cada companheiro tem sua própria personalidade; o Narrador trata a criatura como um personagem e interpreta da melhor forma possível. O nível do Antecedente determina a força do familiar, as informações que ele pode ensinar-lhe, o Castigo que ele é capaz de consumir e a quantidade de Quintessência que ele precisa comer por semana. (Observação: uma criatura de nível elevado pode ser menor que o tamanho sugerido.) Se não for bem tratada, a criatura pode ficar irritada e causar problemas, ou simplesmente ir embora. Se um familiar quebrar seu laço, você perde todos os benefícios do Antecedente. Um mago cujo familiar morra perde imediatamente dois pontos de Quintessência por ponto no Antecedente, além de todos os outros benefícios.

- Seu animal é bem pequeno (tamanho de um sapo ou menor). Ele consome um Castigo de três pontos por história e sabe de algumas informações. Exige um ponto de Quintessência por semana.
- Um companheiro do tamanho de um falcão; o familiar come uma reação de cinco pontos por história e conhece alguns segredos interessantes. Exige dois pontos de Quintessência por semana.
- Tão grande quanto um lobo; seu companheiro pode consumir duas reações de cinco pontos ou uma de 10 pontos por história e tem um grande

conhecimento sobre assuntos misteriosos. Exige três pontos de Quintessência por semana.

- Aproximadamente do tamanho de um ser humano; este familiar devora 15 pontos de Castigo em cada história e pode ser considerado um Mentor de um ponto em termos de estudo. Exige quatro pontos de Quintessência por semana.
- Um companheiro poderoso — aproximadamente do tamanho de um cavalo, possuindo seus próprios poderes. Esse animal pode comer até 20 pontos de Castigo por semana e tem uma grande quantidade de informações, equivalente a um Mentor de dois pontos. Exige cinco pontos de Quintessência por semana e *muita* lealdade!

Influência

Você impõe respeito entre os mortais. Talvez você seja um senhor ou uma dama; talvez você tenha espiões em todo lugar ou tenha mercadores que lhe devem favores, Independente dos motivos, quando você fala as pessoas obedecem — ou então...

Este Antecedente permite que você manipule os negócios dos outros e lhe concede um certo grau de ajuda por parte das pessoas. Os anfitriões o fazem sentar-se na ponta da mesa, os criados anunciam sua presença e os lordes preparam banquetes em sua homenagem. Em termos de jogo, isso também permite que você arranque informações das pessoas (Inteligência + Influência), faça com que os negócios o favoreçam (Manipulação + Influência) ou corteje membros bem posicionados da corte ou da Igreja (Carisma ou Aparência + Influência). Dependendo da natureza do seu poder, você pode agir à distância através de agentes ou pessoalmente através de sua reputação. (Ver também a seção "Sistemas Dramáticos" no Capítulo VII.)

- Uma pessoa comum bem conhecida.
- Você tem diversos amigos bem posicionados, um título pouco importante ou ambos.
- Embora você possa ter um título, sua influência vai além de um mero nível social.
- Você possui um título importante, uma grande reputação, uma rede ampla de informações ou todos os três,
- Títulos, terras, fama e conexões reunidos numa só pessoa.

Biblioteca

Algo raro e precioso na era Sombria Fantástica (a imprensa tem apenas algumas décadas de idade e a maioria dos livros é manuscrita), este Antecedente reflete um suprimento de conhecimentos de fácil acesso. Este pode ser um cômodo repleto de livros e pergaminhos, um arquivista particular ou mesmo um ente querido entre os bardos e sábios. De qualquer forma, uma Biblioteca verdadeira permite que você tenha acesso a muitos assuntos diferentes e tenha tempo para estudá-los. No entanto, tome cuidado; quando os devotos aparecem, os livros muitas vezes são a primeira coisa a ser jogada na fogueira!

Em termos de jogo, esse estudo ajuda a economizar pontos de experiência. (Ver essa lista adiante neste capítulo.) Testando seu nível no Antecedente Biblioteca

contra uma dificuldade de 8 permite que você economize um ponto de experiência por sucesso. Você tem que gastar pelo menos um ponto, não importa quão bem tenha se saído no teste; leva-se pelo menos uma semana para pesquisar seu assunto dessa forma, e apenas um teste é permitido quando você gasta a experiência.

Há um porém para esse benefício: nessa era, o conhecimento é limitado. Muitos assuntos — e muitas Características — estão além do alcance de uma Biblioteca comum. Elevar o Conhecimento Cosmologia seria fácil no arquivo de um monastério, mas quase impossível numa aldeia irlandesa. Algumas Características, como Ciência, são tão obscuras que muitas bibliotecas não podem ajudá-lo de modo algum a elevar o seu nível. As Artes que você busca — e a sociedade que você prefere — têm muito a ver com os assuntos que você pode pesquisar. Um Artífice teria facilidade para aprender a Ciência Anatomia, mas um feiticeiro alemão isolado numa torre teria que aprender por tentativa e erro. Sua biblioteca provavelmente não será tão útil! No final das contas, o Narrador determina o que pode ou não ser encontrado nas prateleiras. Um mago sem o tipo certo de Biblioteca pode ter que ir para outro lugar ou aprender a partir de seu mentor.

- Um punhado de livros e pergaminhos.
- Um pequeno conjunto de obras de diversos assuntos.
- Diversos livros raros e talvez um arquivo pequeno de conhecimentos gerais.
- Um cômodo repleto de livros cobrindo muitos assuntos diferentes.

••••• Uma verdadeira coleção de conhecimentos terrenos — pequena para o padrão do século XX, mas vasta para os arquivos da época.

Tesouros Mágikos

Você possui um item de poder — um objeto ou dispositivo com alguma faculdade — no início da crônica. Este é um Antecedente complicado que, embora adequado, pode levar ao abuso por parte de certos jogadores. Assim, ele dependerá da boa vontade do Narrador e da necessidade do enredo; se quiser, esse Narrador pode proibir este Antecedente para os personagens dos jogadores.

Os Tesouros Mágikos assumem diversas formas, desde vassouras voadoras de bruxas e lanças assassinas abençoadas por espíritos até as Armaduras dos Titãs e a forja de um Artífice. Independente de sua composição, um Tesouro contém a essência da mágika; ele não é um mero instrumento, ele permite que um magus (e certos mortais) utilize seus poderes únicos. Embora não sejam tão comuns quanto o folclore pode nos fazer crer, tais itens são as ferramentas de trabalho de magi, bruxas e muitos xamãs. No início da Guerra da Ascensão, esses instrumentos são armas *por excelência* — e são tratadas com o devido respeito.

Talismãs são itens mágikos tradicionais — as poções, varinhas ou armas que canalizam forças sobrenaturais. Esses Tesouros tiveram feitiços tecidos dentro deles por magos poderosos e normalmente irradiam um brilho místico.

Fetiches funcionam de forma diferente; sua mágika vem do poder de um espírito preso dentro do objeto. Em termos de história, esses tesouros têm personalidade e ocasional-



mente reagem quando seus "donos" os desrespeitam. Admita que quando a Quintessência é totalmente utilizada, o espírito parte. Os Fetiches não podem ser "recarregados".

Os *Aparatos* são máquinas mágicas — verdadeiras maravilhas na era Sombria Fantástica criadas por um surto de genialidade. Quebra-cabeças para a maioria dos místicos, esses Tesouros normalmente requerem pelo menos um ponto de Ciência (ou Ofício adequado) para serem usados; uma bruxa pode ser capaz de utilizar uma armadura uma vez que a tenha vestido, mas uma máquina voadora está além de sua compreensão! Como tantos deles contradizem as crenças atuais, os Dispositivos muitas vezes são vulgares e atraem os redemoinhos quando vem o Castigo.

Em termos de jogo, um Tesouro tem Efeitos mágicos embutidos (**Ver Capítulo VIII**). Qualquer personagem com um *Daemon* Desperto, o Talento Consciência ou ambos pode empregar esses feitiços como se fosse um mago. Os Efeitos são limitados pelo nível do Antecedente em três aspectos:

- O Nível da Esfera não pode exceder os pontos do Antecedente. (Uma vela mágica de 3 pontos não pode ter um feitiço de Nível Quatro ligado a ela.)
- O Tesouro pode conter um feitiço por ponto, nada mais. (A vela pode ter três feitiços no total.)
- O Tesouro pode empregar uma Esfera por ponto em seus feitiços. (Se o Efeito da vela usar três Esferas, ela só poderia ter um poder. Se tivesse três poderes, cada um poderia usar apenas uma Esfera.)

Devido ao seu poder, o Tesouro custa dois pontos de Antecedente para cada nível. Nossa vela mágica custaria seis pontos de Antecedentes, não três.

Todo item mágico tem um "Arete" próprio. Quando o feitiço é lançado, você testa esse "Arete" como se fosse qualquer outra operação mágica. (**Ver Capítulo VIII**.) A maioria dos Tesouros tem um ponto de "Arete" para cada ponto em seu nível de Antecedente; uma regra opcional permite que você compre um ponto de "Arete" adicional por ponto de Antecedente. Se nossa vela tivesse um "Arete" de 5, seu custo seria de oito pontos de Antecedente.

Nosso tesouro também tem uma reserva de Quintessência — normalmente cinco pontos por ponto de "Arete". Assim, nossa vela contém 15 pontos de Quintessência, os quais ela literalmente queima conforme derrete. Toda vez que o item for usado, ele gasta um ou dois pontos de Quintessência (às vezes mais), até que sua reserva acabe. Em muitos casos, um tesouro, como um cetro abençoado, pode ser "recarregado" com um feitiço de Primórdio 3. Alguns artefatos, como nossa vela, são destruídos durante sua utilização e precisam ser substituídos ou comprados como um conjunto. Outra regra opcional permite que você compre um Tesouro descartável — uma flecha, uma vela, etc. — por cada ponto de Quintessência na reserva. Talvez consigamos 15 velas por oito pontos de Antecedentes em vez de uma. Cada vela queima uma vez e derrete-se quando a mágica acabar, não podendo ser substituída ou restaurada.

Um Tesouro Mágico lança feitiços com seu próprio "Arete", não o do mago; uma reação de Castigo normalmente fere seu usuário, mas as realmente grandes também destroem o Tesouro (a critério do Narrador). Isso acontece

muito com os Dispositivos da Ordem da Razão, que batem ou explodem em momentos imprevisíveis.

(O **Capítulo VIII** inclui regras para a criação de Tesouros Mágicos; no Apêndice podem ser encontrados diversos exemplos de todos os três tipos.)

- Um item fraco (2 pontos, Arete 1, Quintessência 5).
- Um Tesouro útil (4 pontos, Arete 2, Quintessência 10).
- Um objeto expressivo (6 pontos, Arete 3, Quintessência 15).
- Um Tesouro de grande valor (8 pontos, Arete 4, Quintessência 20).
- Um artefato poderoso (10 pontos, Arete 5, Quintessência 25).

Mentor

A base da maioria das sociedades místicas, a relação mentor-aprendiz apresenta benefícios e responsabilidades para ambas as partes. Em termos de história, seu mentor ("m" minúsculo) é um professor, ancião, mestre e, ocasionalmente, amigo. Ao contrário das relações casuais de épocas futuras, esse laço não é muito democrático — ele lhe diz o que fazer, você faz ou sofre as consequências. Alguns mentores são gentis, outros são firmes, mas nenhum tolera a desobediência.

Em termos de jogo, o nível do Antecedente determina duas coisas; a acessibilidade do mentor e sua posição em sua sociedade. Essa posição pode ser baseada apenas no poder, mas normalmente vem do respeito e da influência. Na política turbulenta do Conselho e nas intrigas bizantinas da Ordem da Razão, esses dois fatores podem representar uma grande diferença no aprendizado. Um mentor útil se envolve; ele fala em seu nome, consegue audiências para você e fornece conhecimentos úteis. Um mentor poderoso é exatamente isso: ele pode livrá-lo de situações ruins e interceder quando outros permanecem calados. Qualquer um pode ser exigente, demandando tarefas, devoção e favores justo quando você quer ser deixado em paz. Mais importante, ele espera que você se comporte com honra; suas ações, boas ou más, refletem isso.

Como o Antecedente Biblioteca, o Antecedente Mentor ("M" maiúsculo) pode ajudá-lo a economizar pontos de experiência quando você eleva Características. (Ver a outra lista.) Também como uma Biblioteca, o Mentor só pode ensinar aquilo que ele sabe. Um mestre sem a Arte Vida não pode ajudá-lo a aumentar seu nível de Vida, embora possa ser essencial se você quiser aprender Vida um dia.

Como um Aliado, seu mentor tem suas prioridades, sua personalidade e seus objetivos. Ele não é apenas um conjunto de pontos, mas um magus como qualquer outro! Como um personagem do Narrador, o mentor vai e volta conforme desejar e determina seus próprios compromissos. Deixe que o tempo e a história determinem o que ele faz!

- Professor distante ou pouco importante.
- Professor útil, mas excêntrico.
- Patrono bom e conhecido.
- Mentor sábio e respeitado.
- Mestre poderoso ou influente.

Recursos

Simplificando, você tem dinheiro ou poder. Talvez você tenha herdado uma propriedade ou um título; talvez você seja um mercador ou um estudioso abastado; possivelmente você roubou tudo ou criou isso através de meios mágicos. Tais atividades são muito menos difíceis hoje do que chegarão a ser um dia.

A riqueza não é o mesmo que é no século XX; a maioria das pessoas tem poucas moedas e medem suas posses em bens. Antes de o jogo começar, decida o que você possui e como conseguiu isso — é dinheiro, propriedades ou ouro fabricado a partir de chumbo? A não ser que você seja um esbanjador, a maior parte de suas despesas envolvem comida, vestuário, abrigo e impostos. Os impostos são de longe o fardo mais pesado; nesses tempos, a Igreja exige grandes tributos, e a maioria das pessoas os pagam. Os senhores e reis exigem sua parte (e que parte!), e as pessoas comuns acabam ficando com pouco. Mesmo assim, existem famílias ricas neste cenário, particularmente em cidades Toscanas. Um mago com laços como esses nunca precisa passar fome.

- Recursos de um mendigo — suficiente para viver, mas você está sempre endividado.
- Camponês; você pode alimentar e vestir sua família, possuir alguns animais e uma pequena cabana e ainda guardar um pouco para algum incidente.
- Bem de vida; você tem uma cabana e possui sua própria terra. De vez em quando tem dinheiro de sobra e pode comprar regalias como armaduras ou melhores comidas.
- Classe média ascendente; você possui uma mansão, animais, escravos e muitos luxos. Se fossem liquidados, você teria um punhado razoável de prata e ouro — suficiente para viver por algum tempo.
- Abastado; você possui bens, pessoas, animais e terras. Suas festas — e provavelmente você realiza muitas — atraem colegas até sua mesa, e você os alimenta bem. Prata e ouro passam freqüentemente por suas mãos, e suas roupas são finas e elegantes.

Santuário

Todo mágico precisa de um local para trabalhar. Este Antecedente concede uma oficina secreta de tamanho razoável, repleta com as ferramentas e materiais necessários — ervas, proteções, instrumentos ritualísticos, caldeirões, lareiras, braseiros, livros de consulta, metais e forja — qualquer coisa que sua prática exija.

Embora esteja oculto dos olhos mortais, esse santuário existe no mundo material. Muitas vezes (mas nem sempre) ligado a sua moradia, este lugar literalmente sagrado pode ser um laboratório alquímico, um bosque distante, um jardim, uma armaria, uma torre ou mesmo um simples porão com armários escondidos. Dentro do seu Santuário, você tem efetivamente um nível de Arcanum (**ver o Antecedente de mesmo nome**); isso não ajudará se sua experiência explodir seu laboratório em pedaços, mas irá ocultar a pirotecnia de um ritual comum. Admita que qualquer operação que não envolva uma grande destruição é "silenciada" pelas prote-

ções ao redor de seu Santuário. Essas proteções também mantêm os intrusos afastados; visitantes indesejados (incluindo os dos Outros Mundos) precisam ser bem sucedidos em testes de Força de Vontade (dificuldade = nível do Santuário + 3) para aproximar-se da área. Mesmo assim, o local permanece sujeito às leis normais da física; fogos, explosões, enchentes, batalhas ou raios irão destruir o Santuário, devastando seu estoque e acabando com qualquer proteção ou sistemas de segurança colocados ao redor da área-

- Uma área pequena, do tamanho de uma adega, com um estoque contendo alguns itens essenciais. Nível de Arcanum: 1
- Um espaço razoável, do tamanho de um jardim grande, com diversos instrumentos e ingredientes úteis à mão. Nível de Arcanum: 1
- Uma área espaçosa, do tamanho de uma cabana pequena, repleta de alimentos, uma boa seleção de ferramentas e materiais e uma pequena biblioteca de consulta. Nível de Arcanum: 2
- Seus outros companheiros têm inveja de você; um espaço do tamanho de uma mansão contendo materiais estranhos, obras ocultistas e espaços ritualísticos suficientes para manter um círculo pequeno e ativo. Nível de Arcanum: 2
- Uma torre, um castelo pequeno ou uma mansão grande abriga seu tesouro — tudo exceto o praticamente impossível é acessível. Você ainda precisa deixar o ninho para adquirir materiais realmente estranhos (sangue de dragão, grimórios raros, etc), mas quase todo o resto está exatamente onde você precisa. Nível de Arcanum: 3

Espiões

Você tem informantes em sua folha de pagamento. Talvez eles sejam monges descontentes com o Vaticano, aves de rapina nos cemitérios ou agentes pagos em meio a famílias mercantes. Como os Aliados, essas pessoas prestam seus serviços; ao contrário dos Aliados, eles não são particularmente leais e podem voltar-se contra você, a não ser que sejam bem pagos — e às vezes nem assim! A intriga é um negócio traiçoeiro.

Em termos de jogo, seu Antecedente Espiões permite que você leve informações para dentro e para fora de locais de outro modo seguros (Inteligência + Espiões); influencie seus alvos com boatos e subornos (Manipulação + Espiões); envie mensagens ou receba convites de pessoas influentes (Carisma + Espiões); ou perceba acontecimentos desagradáveis antes que eles sucedam (Percepção + Espiões). Naturalmente, esses conhecimentos não vêm sem esforços; você tem que sustentar seus contatos, contatá-los para obter informações, planejar encontros, fazer visitas e cuidar de suas costas. As redes de informações correm para os dois lados, e é provável que seu informante também esteja na folha de pagamento de outra pessoa.

- Um ou dois espiões em áreas promissoras (a casa de um mercador, um monastério).
- Quatro a seis informantes num único local protegido (a corte de um príncipe) ou diversos menores.

- Um punhado de agentes em diversos locais de difícil acesso.
- Agentes infiltrados em esferas de negócios (transporte) ou em locais realmente seguros (nos salões do Vaticano),
- Você tem olhos, ouvidos e bocas em qualquer lugar que desejar.

Qualidades e Defeitos (Opcional)

Estas Características opcionais permitem que você "personalize" seu magus com algumas habilidades úteis que não se encaixam realmente nas categorias usuais. Comprados com pontos de bônus durante a criação do personagem, Qualidades e Defeitos fornecem ganchos para histórias e detalhes tanto benéficos como prejudiciais.

As *Qualidades* lhe concedem uma vantagem e custam pontos de bônus. Você pode comprar quantas Qualidades quiser, mas não pode exceder seu total de pontos de bônus usual. Os *Defeitos* refletem peculiaridades; eles na realidade fornecem pontos de bônus extras, mas você não pode obter mais do que sete pontos adicionais desse modo. Por falar nisso, esses pontos não podem ser usados para elevar seu Arete acima de 3. Eles precisam ser gastos com outras coisas. Um Narrador sensato também irá se certificar de que seus Defeitos entrem em cena.

Como regras opcionais, Qualidades e Defeitos vão além do espaço disponível neste livro; no entanto, uma Qualidade e um Defeito são essenciais para este cenário: Fé Verdadeira e Ecos, Como duas metades de uma mesma moeda, eles refletem o poder que a crença comum tem sobre os mágicos. Muitas Qualidades e Defeitos adicionais podem ser encontradas em *Crusade Lore* (livro e escudo do Narrador) ou *O Livro das Sombras* (o guia dos jogadores para Mago: A Ascensão).

Fé Verdadeira

A fé verdadeira (com F maiúsculo) é rara, mesmo nessa época religiosa. Uma força poderosa de crença, essa Fé reflete uma convicção pura e imaculada na divindade escolhida por alguém. Embora esteja associada ao cristianismo, ela não é exclusiva da Igreja. Pagãos, judeus, muçulmanos e devotos de outros credos também têm crenças poderosas. Realmente, com a corrupção no Vaticano, muitos católicos renascentistas se desanimam. Logo essa dúvida e raiva levarão a um novo tipo de cristianismo — as diversas formas de protestantismo. Entretanto, agora ela apenas desgasta a fé das pessoas e do clero. É preciso ter uma alma pura para possuir Fé Verdadeira e, verdade seja dita, a maioria das almas não é assim tão pura.

Em termos de jogo, a Fé Verdadeira é um Numina — uma Vantagem Especial que mesmo os mortais podem comprar. Tal Fé permite que um homem comum espante vampiros, desvie feitiços mágicos e sinta a presença do profano. Embora você possa comprá-la a um custo de sete pontos por nível, a Fé Verdadeira não pode ser aumentada com pontos de experiência posteriormente. É preciso uma boa interpretação e dedicação para com o personagem para manter o nível de Fé e ainda mais para aumentá-lo. Obvia-

mente, quanto maior o nível, maior a devoção do personagem à sua religião e seus dogmas.

Cada ponto de Fé lhe concede um dado de contramagika (**ver Capítulo VIII**) além de seus outros efeitos. A maioria das pessoas com Fé possui auras douradas brilhantes, embora algumas crenças tenham outras cores, (Pagãos normalmente têm um brilho verde ou vermelho; Infernalistas brilham num tom verde-escuro e xamãs "vestem" uma tênue figura do totem.)

Os Magos podem comprar Fé Verdadeira — ela é particularmente adequada para Coristas, Gabrielitas, Oradores dos Sonhos, Verbena e Infernalistas (sim, a crença no Demônio também conta), todos os quais sacrificam-se muito por suas crenças. A contramagika inata acrescenta-se ao total usual do feiticeiro. Contudo, a Fé é cara; um magus com um ponto em Fé é um mágico mais fraco. Como diz a Palavra de Deus, ninguém pode servir a dois mestres.

- Você pode espantar vampiros com orações teste de Fé; dificuldade = Força de Vontade do vampiro); Infernalistas* sentem-se desconfortáveis em sua presença. Um dado de contramagika.
- Você pode sentir magikas como se tivesse Consciência². Suas preces podem causar dores físicas um vampiro ou Infernalista. Dois dados de contramagika.
- Com a percepção de sua Fé, você pode sentir a presença de vampiros, magi, demônios ou outras criaturas profanas*. Isto não é um "detector de bruxas" instantâneo, mas uma "sensibilidade" inata para a corrupção. Povos da noite sentem-se desconfortáveis na sua presença, a não ser que compartilhem suas crenças. Três dados de contramagika.
- Vampiros não podem transformá-lo num carniçal; um magus que tente usar a Arte Mente contra você tem sua dificuldade elevada em dois. Seu toque pode queimar representantes poderosos de credos opostos (teste de Fé, dificuldade 7; um Nível de Vitalidade de dano agravado por sucesso); e suas preces podem ferir seus inimigos (nenhum teste, a critério do Narrador). Quatro dados de contramagika.
- (Um santo vivo; inimigos profanos desmaiam de angústia quando você ora para eles (inimigos precisam gastar um ponto de Força de Vontade para permanecerem por perto), e você também pode queimá-los. Qualquer ser Desperto sente-se desconfortável perto de você, e muitos o evitam sempre que possível. Cinco dados de contramagika.
- Ou seguidor poderoso de outra religião — anjos, demônios, santos, sacerdotes, etc. — e magi com o Defeito Ecos.

Ecos (1-5 pto de Defeito)

O folclore o prejudica. Desde as primeiras sociedades humanas, as pessoas temem os magos — e desenvolveram formas de lidar com sua espécie! Por alguma razão (provavelmente relacionada com o poder da crença), as superstições tradicionais aplicam-se onde quer que você vá. No mundo, você pode crer que realmente é um ser impuro, ou talvez aquele pacto com poderes estranhos tenha vindo com certos poréns.

O custo do Defeito determina a gravidade e frequência dos "ecos". Defeitos de custo baixo causam inconvenientes pequenos, enquanto os mais "caros" deixam-no à mercê de inúmeros problemas.

• **1 pto. — Muito pequeno:** Manifestações leves sem nenhuma consequência real. O leite coalha em sua presença; o pão não cresce; um odor leve de enxofre segue seu rasto.

• **2 ptos. — Suave:** Os ecos tornam-se um inconveniente. Os cachorros rosnam e os cavalos transpiram quando você está por perto; seu olhar faz com que as flores murchem; você precisa ser convidado para entrar numa casa e não pode entrar sem algum tipo de boas-vindas,

• **3 ptos. — Perceptível:** Para um ocultista treinado, você é razoavelmente óbvio. Símbolos religiosos o distraem; solos sagrados lhe causam repulsa; sinos de igreja quebram sua concentração (talvez exigindo sucesso num teste de Força de Vontade, dificuldade 8, para impedir que um feitiço se interrompa); um vento frio sopra conforme você passa.

• **4 ptos. — Distrativo:** Você começa a se destacar, mesmo entre pessoas normais. Seus poderes podem ser perturbados (**ver acima**) por pessoas que conheçam "contrafeitiços" populares, como preces ou sinais de proteção; você não consegue passar por um símbolo contra bruxas, uma linha de sal ou uma entrada sagrada; sua sombra move-se por vontade própria; você não apresenta reflexos em espelhos.

• **5 ptos. — Grave:** A realidade se altera quando você está por perto, mesmo quando você não quer que isso aconteça. Você não afunda na água; pessoas com sensibilidade psíquica podem ter acessos ou convulsões perto de você; os animais fogem de sua presença quando podem e criaturas menores podem até morrer; uma pessoa que conheça curas populares pode feri-lo lançando sal no seu rosto, pregando suas pegadas, queimando uma mecha de seu cabelo, etc. (Teste resistido de Força de Vontade, dificuldade 6; se você perder, sofre um Nível de Vitalidade de dano não absorvível para cada sucesso que o oponente conseguir.)

Arete

*Não me tente mais; pois eu
Conheci a hora do relâmpago,
O orgulho interior do poeta,
A certeza do poder.*

— Cecil Day-Lewis, "The Magnetic Mountain"



Arete é a base do poder místico — a iluminação da vontade. Através dele, o magus controla a dança mágica da Criação. Tal consciência pode surgir lentamente da ignorância ou explodir num arrebatamento súbito de compreensão. Não é incomum para um místico adquirir muito Arete (um a três pontos) durante seu Despertar. No entanto, progredir a partir disso é um caminho árduo.

Literalmente a habilidade interior, o Arete faz de um magus o que ele é. Uma combinação de iluminação, experiência, conhecimento e vontade pura, ele impede uma categorização fácil. Cada prática o vê de um modo um pouco diferente, e poucos chamam o Arete por esse nome. Para os Maçônicos, o Arete é a centelha Divina dirigida pela compreensão; para a bruxa, é o movimento dos deuses em seu interior; o padre o vê como um toque ardente de

Divindade, enquanto um místico oriental considera-o o equilíbrio entre os elementos, o darma e sua consciência. Todas essas visões e muitas outras estão corretas e acabam levando a mesma coisa essencial.

Em termos de jogo, o Arete permite que você manipule a realidade. Quanto maior seu nível, maior sua força mística. Mesmo um ponto de Arete lhe concede um dado para jogar na realização de operações mágicas. (**Ver Capítulo VIII.**) Conforme o Arete de um mago aumenta, seu poder segue o mesmo caminho.

Mago tem mais a ver com crescimento e desafio do que com poder bruto; consequentemente, o Arete inicial de um personagem não pode ser maior do que 5. Elevar a consciência mágica também exige mais experiência e estudo; na maioria dos casos (a critério do Narrador), você terá que passar por uma jornada interior antes de aumentar seu nível de Arete. (**Ver "Procuras" no Capítulo I e neste capítulo.**) Os pontos de experiência isoladamente não podem elevar esta Característica, a não ser que o Narrador decida concentrar-se no material em detrimento do místico.

x	Não-Desperto
•	Olhos Recém Abertos
..	Talentoso
...	Novato
....	Disciplinado
.....	Imponente
.....	Consciente
.....	Sábio
.....	Iluminado
.....	Visionário
.....	Transcendental

Efeitos do Arete no Jogo

• Seu nível de Arete indica a quantidade máxima de dados que você pode jogar ao realizar um feito mágico. Se você não compreende muito bem a realidade, você não pode fazer muito em relação a ela.

• Você não pode possuir Esferas num nível mais elevado do que seu nível de Arete, a não ser que este tenha diminuído através da perda de Força de Vontade. (**Ver adiante.**) Nesse caso, você ainda tem o conhecimento, mas falta a habilidade para usá-lo.

• Os maiores magi aprendem que a vontade é a única coisa que você realmente precisa. Até chegar nesse ponto, os feiticeiros estão presos às ferramentas e práticas que definem sua compreensão. Entretanto, nos níveis mais elevados de Arete um magus pode jogar fora os instrumentos de sua Arte. Em Arete 7, ele pode "livrar-se de" três ferramentas; para cada ponto acima do sétimo, ele pode descartar três ferramentas adicionais, até que alcance Arete 10, quando ele é capaz de comandar a Criação simplesmente através de sua vontade.

• A mágica exige confiança. Se seu nível de Força de Vontade cai abaixo de seu nível de Arete, sua Parada de Dados mágica é limitada por seu nível de Força de Vontade até que você compense a diferença. Se a Força de Vontade de Cesario caísse para três pontos enquanto seu Arete fosse 4, ele não poderia usar esse último ponto (ou o Nível Quatro de suas Esferas) até que elevasse sua Força de Vontade para 4 ou mais. A compreensão está lá, mas a vontade mística não.

Força de Vontade

Ele que governaria outros, deve primeiro dominar a si mesmo.

— Philip Massinger, *The Bondsman*



ntes que um mago possa progredir com sua Arte, ele precisa se fortalecer. Sem vontade, não há mágika; ah, ela existe, mas não está ao alcance de suas mãos. Para o mágico, a força de vontade é o dom que separa o homem dos animais. Animais e espíritos simplesmente aceitam seu papel na vida; os humanos com vontade suficiente podem alterá-lo.

A vontade pessoal é um conceito novo e empolgante no mundo Sombrio Fantástico; levará mais de um século até que a frase "penso, logo existo" seja formulada. Como um magus, você planta sementes dessas idéias agora e colhe os frutos também. É maravilhoso estar livre — custoso, mas mesmo assim maravilhoso.

Em termos de jogo, a Força de Vontade é útil em todos os tipos de situação: você a testa em momentos de tensão, gasta-a para levá-lo além de seus limites, usa-a para prevenir desastres mágicos e recupera-a quando se reafirma. Quando alguma tarefa exige um esforço sobre-humano, você pode gastar Força de Vontade para realizá-lo — mas tenha cuidado! Depois de algum tempo, sua Reserva de Força de Vontade pode se esgotar, deixando você (ou mais especificamente, seu personagem) quebrado e exausto.

Ao contrário de muitas Características, a Força de Vontade tem dois níveis: seu *nível permanente* — os quadradinhos na planilha de personagem — permanece constante; ele representa a confiança geral de seu personagem. A *Reserva de Força de Vontade* temporária — os círculos — aumentam e diminuem. Quando você gasta um ponto de Força de Vontade, você o remove de sua Reserva; o nível permanece o mesmo. Entretanto, circunstâncias realmente severas — como tortura ou Procuras fracassadas — podem consumir Força de Vontade permanente. Quando isso acontece, o magus precisa recuperar sua confiança. Isso pode levar meses, anos ou uma vida inteira...

A Força de Vontade também é usada como dificuldade para muitos testes. Os Adormecidos usam sua Reserva como dificuldade, mas os magos, por outro lado, usam seu nível permanente.

- Fraco
- Tímido
- Inseguro
- Hesitante
- Certo
- Confiante
- Forte
- Controlado
- Vontade de Ferro
- Inabalável



Utilização de Força de Vontade

• Ao gastar um ponto de Força de Vontade, você pode conseguir um sucesso automático numa ação. Você só pode gastar um ponto por turno dessa maneira, mas fazê-lo concede um sucesso garantido. Durante ações prolongadas, isso pode fazer a diferença. Apenas seres Despertos podem usar sua Força de Vontade dessa forma; os mortais não.

• Testando sua Força de Vontade, um personagem pode resistir aos efeitos de magikas de Mente. A dificuldade para tais testes normalmente é 6. (Ver "Esquiva e Resistência," **Capítulo VIII**.) Uma falha crítica num teste como esse pode custar um ponto de Força de Vontade temporário, dependendo do Efeito ao qual esteja tentando resistir.

• Quando um místico sofre uma falha crítica durante a realização de uma mágika, ele pode evitar os piores efeitos de uma reação de Castigo. Esse não é um artifício barato — o feito custa um ponto de Força de Vontade e um sucesso previamente obtido, e ainda assim resulta em fracasso — mas ao esforçar-se para que o pior não aconteça, o mago pode escapar do desastre. Isso só funciona uma vez por operação; um Efeito que tenha sofrido duas falhas críticas causa automaticamente uma reação.

• Um ponto de Força de Vontade também pode evitar a Loucura. (Ver "O Castigo", **Capítulo VIII**.) Isso exige um teste também, mas neutraliza um ponto de Castigo no processo. Apenas um ponto por sessão de jogo (ou por dia, se você preferir) pode ser gasto dessa forma.

• Alguns desejos são fortes demais para serem ignorados. Quando um personagem enfrenta um impulso incontrollável ("Corra!!!"), ele pode gastar um ponto de Força de Vontade para permanecer firme. Contudo, se a situação persistir, ele pode ter que continuar gastando Força de Vontade para manter o controle. Isso pode ficar complicado se o problema durar mais do que a Reserva de Força de Vontade do personagem... e os torturadores são notórios por sua paciência.

Perda de Força de Vontade (Opcional)

Todos têm um limite. Depois de algum tempo, grandes choques podem estraçalhar até mesmo as muralhas mais fortes. Isso não acontece com frequência, mas quando ocorre, um personagem perde um ponto de Força de Vontade permanente (os quadrados). Até que possa comprá-los de volta com pontos de experiência e interpretação, esses pontos são perdidos definitivamente. Esta regra opcional fica a critério do Narrador, mas não deve ser abusada. Recomendamos que nenhum trauma reduza o nível de Força de Vontade de um mago para menos de dois pontos no total. Magos não são maricás.

• Um magus que sofra um grande choque (um ataque de Mente severo, um desastre pessoal ou um Castigo) quando sua Reserva de Vontade é igual ou menor a um perde um ponto permanente de seu nível.

• Traumas emocionais prolongados (torturas, decepções, uma Procura desastrosa, etc.) podem fazer com que o personagem perca um ponto de Força de Vontade permanente. Isso só deve acontecer durante incidentes particularmente ruins.

Recuperação de Força de Vontade

A confiança diminui e aumenta. Quando seu personagem tem uma oportunidade para restaurar sua confiança, ele pode recuperar sua Reserva de Força de Vontade, levando-a outra vez a seu nível normal.

• No final de uma história (não de uma sessão de jogo), os personagens recuperam toda a Força de Vontade gasta. Se a história terminou numa situação de indefinição, o Narrador pode limitar essa quantidade até que alguma forma de restaurar sua confiança seja encontrada.

• Se um mago realiza algum tipo de sucesso especial (descobrir uma terra nova, destruir um arquiinimigo, encontrar algum segredo perdido, etc), a vitória poder restaurar um ponto ou dois de Força de Vontade.

• Quando ele age de acordo com sua Natureza (ver "Arquétipos"), ele pode recuperar um ou dois pontos de Força de Vontade. (Isso exige uma boa interpretação; simplesmente dizer, "eu bato nas pessoas até recuperar minha Força de Vontade" está totalmente errado.)

• Um magus com um grande Destino (ver esse Antecedente) pode aumentar sua confiança quando realmente precisa. O Destino tem planos para ele!

• Por motivos de simplicidade, cada jogador pode recuperar um ponto de Força de Vontade toda manhã ao acordar — um novo dia fornece um propósito renovado. Isso só funciona uma vez por dia.

Quintessência e Castigo

Nossa Quintessência é incorruptível como o céu.

— O Livro da Quinta Essência (anônimo)



Em cima da mesma forma que embaixo. O corpo de um mago é um reflexo de seu espírito, e o equilíbrio de Quintessência e Castigo no interior de seu corpo oferece um indício para o estado de sua alma. Concentre-se no "comportamento correto" e seu corpo e alma permanecem puros; disperse-se com imprudência e tolice e você pagará a penalidade. (Ver **Capítulos I e VIII**.)

Estas duas Características se opõem numa roda com 20 espaços; os pontos de Quintessência são preenchidos a partir da marca do lado esquerdo em sentido horário, enquanto o Castigo bloqueia espaços no sentido anti-horário a partir do mesmo ponto. Se os dois níveis se sobrepuserem, a Quintessência perde.

Os pontos de Castigo apagam os de Quintessência se os dois se encontrarem em algum lugar na roda. Se, por exemplo, um mago com 14 pontos de Quintessência e cinco de Castigo for Castigado com mais três pontos, os dois últimos pontos substituem os dois primeiros pontos de Quintessência. O oposto não acontece; se um mago com 12 pontos de Castigo e seis de Quintessência absorver mais três pontos de Quintessência, apenas dois deles entram na roda. O outro é perdido.

Como esses níveis podem se sobrepor ao longo da caminhada, recomendamos que você preencha cada tipo de nível com uma marca diferente, isto é. Quintessência com "v" e Castigos com "x", por exemplo.

Quintessência

• Um mago refina Força Primordial através de seu Antecedente Daemon ou mágika de Primórdio, ou absorvendo-a de um Cray ou Sorvo. O nível de Daemon representa a quantidade máxima de Quintessência que ele pode absorver por turno através de qualquer meio.

• Você pode gastar Quintessência para reduzir a dificuldade de um teste mágiko. **(Ver Capítulo VIII.)** Para cada ponto gasto dessa forma, diminua a dificuldade de sua operação em um, até um máximo de -3.

• Absorver a energia de um Cray para seu Daemon exige um teste de Percepção + Meditação (dificuldade 7), até o limite de seu nível de Daemon. Canalizar mais Quintessência de um Cray exige um feitiço de Primórdio 1; obtê-lo de um Sorvo requer Primórdio 3. Um Mestre dessa força pode retirar Quintessência de qualquer lugar com um feitiço vão de Primórdio 5. Cada sucesso equiivale a um ponto de Quintessência absorvida.

• Normalmente — mas nem sempre — a Quintessência é invisível. Quando feitiços enormes deslocam-na, coisas estranhas acontecem; ventos frios sopram, velas tremulam e transeuntes sentem uma dor em seus ossos. Personagens com a Característica Consciência podem sentir a Quintessência "em movimento" (Percepção + Consciência; dificuldade 6 a 10, dependendo do incidente). Magi no mundo espiritual podem localizar fontes realmente fortes de Quintessência — incluindo pessoas com níveis elevados — por meio de seu brilho luminoso. Cores fortes de Ressonância que brilham com determinados tons. **(Ver Capítulo VIII.)**

• Mágikas que manipulam grandes quantidades de Quintessência nunca são casuais; tais Artes distorcem o próprio tecido da realidade. Considere "grandes quantidades" os distúrbios envolvendo mais de cinco pontos num turno. Alterações realmente grandes, envolvendo 10 pontos ou mais, ou canalizações realmente intensas podem chegar a ser vistas por olhos mortais como linhas, fluxos ou explosões brilhantes. Essas manifestações sempre são vãs.

O Castigo

É preciso um certo grau de confiança para manipular a Criação; quanto mais séria for a manipulação, maior o risco. As regras completas para mágikas e o Castigo podem ser encontradas no **Capítulo VIII**.

• O nível de Castigo de um mago forma sua Reserva de Castigo. Cada ponto na roda, combinado com quaisquer pontos que ele tenha acabado de adquirir, torna-se um dado numa Parada de Dados de reação. Os Narradores jogam essa parada quando algo dá terrivelmente errado.

• Com o tempo o Castigo desaparece. Um magus com menos de 10 pontos de Castigo pode "sangrá-los" numa taxa de um ponto por semana, admitindo-se que ele não realize nenhuma mágika durante esse período. Se ele tiver mais de 10 pontos armazenados, algo tem que acontecer. Mais cedo ou mais tarde, as coisas irão dar errado de alguma forma. Se nosso magus chegar a 20 pontos de Castigo sem nenhum incidente (improvável), ele pode enlouquecer eternamente ou envolver-se numa catástrofe espetacular.

Vitalidade

Quando o Demônio vê que um homem está fraco, ele o ataca com um machadinho para fazê-lo cair em pecado; mas se ele vê que ele está forte, então ele o golpeia com um machado.

— Girolama Savonarola

(Ver também "Mortalidade", Capítulo VII)



erimentos, doenças e outras condições afetam a Catacterística Vitalidade. Sempre que algo ferir seu mago, você subtrai Níveis de Vitalidade para refletir o dano. Personagens saudáveis têm oito Níveis para perder; cada um que se perde penaliza aquela pessoa ao diminuir sua Parada de Dados. Quanto mais ferimentos um personagem sofrer, pior sua condição. Se a penalidade exceder a Parada de Dados daquela pessoa, ela ficará indefesa.

Os testes de Arete são uma exceção a essa regra. Um mago Aleijado ainda pode utilizar seus poderes. Apenas quando ele chega a um nível menor ou igual a Incapacitado ele sofre penalidades em seus testes de mágika. Mesmo se o dano for curado, a dor ou outros traumas podem permanecer. Embora isso não diminua necessariamente a Parada de Dados, o jogador deve ter em mente os ferimentos de seu mago, mesmo após terem sido curados.

Vale a pena observar que os magi são mortais; sem auxílio mágiko, eles são tão suscetíveis a doenças, ferimentos e morte quanto qualquer outro ser humano. Ataques realmente severos (**chamados de danos agravados; ver Capítulo VII**) não podem ser absorvidos sem algum feitiço poderoso baseado em Vida. Fogo, garras de licanthropos e presas de mortos-vivos podem acabar com a carreira de um místico com uma grande e derradeira rapidez. Cuidado!

Evolução do Personagem

Na metade do caminho na jornada de nossa vida,

Ao sair da trilha correta e perdê-la,

Acordei para encontrar-me num floresta escura

— Dante Aligheti, *O Inferno*



o longo do tempo, a estátua que você fez (seu personagem) começará a se mover. É inevitável — como agentes da mudança, os magi transformam a eles mesmos e a seu mundo simplesmente por existirem. Um aprendiz inexperiente torna-se um feiticeiro convencido num piscar de olhos do Demônio; com o tempo, ele pode Ascender ao Zênite ou Decair até os espinhos da tentação e do pecado. A Trilha pela qual ele caminha irá segui-lo, e os ecos de sua passagem irão perdurar por anos, décadas ou séculos.

Todo magus, independentemente da cultura ou prática, passa por quatro estágios: Consciência, *Instrução*, *Conflito* e *Resolução*. O **Capítulo I** descreve as armadilhas e possibilidades, e seu próprio drama pessoal irá introduzi-las. Alguns sistemas e orientações refletem esses quatro estágios; embora muitos deles sejam opcionais, vale a pena ler todos atentamente, mesmo se apenas como sugestões de desafios por vir.

Consciência

Imagine-se numa floresta enevoada: raízes se esticam para fazê-lo tropeçar. Sons estranhos ecoam sem que se possa enxergar sua origem. Ventos gelados arrepiam a pele em seus braços. Há uma presença na noite, mas você não pode vê-la. Ela está caçando você, mas não há nada que se possa fazer quanto a isso. As moedas da Dama da Sorte tilintam à margem de sua percepção; sua bolsa está vazia, mas você sente que ela não ficará assim por muito tempo.

Bem-vindo ao mundo do mago não-Desperto. Consciente demais para ficar cego, ele caminha com hesitação por uma floresta misteriosa. Neste estágio, nosso magus segura uma vela, que se derrete enquanto ele observa as sombras rodopiando fora de seu alcance. A maioria dos feiticeiros tem sonhos terríveis e visitas estranhas antes de Despertar. Algumas pessoas ambiciosas procuram a consciência, mas para muitos feiticeiros, a mágika é um dom inato, não um estudo. Protegendo sua chama tênue, ele a alimenta com conhecimento, segredos e devoção. Se for realmente ousado, ele poderia livrar-se dela, abrir seus olhos e caminhar noite adentro com segurança.

O Despertar atravessa esse crepúsculo; os contornos explodem numa claridade repentina ou se intensificam em formas sólidas. Alguns Despertares são violentos, como tapas dos Outros Mundos; outros envolvem o mago como uma neblina. Talvez ele tenha um tutor que o oriente pelas Névoas (como Renaud no Prelúdio), talvez ele simplesmente procure o caminho desorientadamente (como Melusine). De qualquer forma, o Despertar abre as Névoas e expõe a Trilha. A floresta ainda é perigosa — na verdade, mais arriscada do que nunca — mas pelo menos nosso mago tem alguma idéia de onde ele está.

A Esfera de Afinidade (Opcional)

Normalmente, o incidente ou estudo que leva ao Despertar ressoa ao longo da vida do feiticeiro. Um momento importante — um incêndio fatal, um encontro com o mundo espiritual, etc. — podem deixar sua marca na Arte do mago. Esse momento cria um elo entre o feiticeiro, sua personalidade e seus poderes — um elo que nunca desaparece.

Em Mago, um magus é um reflexo de seus poderes; da mesma forma, esses poderes refletem-no. Em termos de jogo, isso cria uma *Esfera de afinidade* — o primeiro e mais importante elemento mágiko num arsenal místiko. Quando você estiver construindo seu personagem, essa Esfera é a primeira que você escolhe; quando estiver estabelecendo sua personalidade, tenha essa Esfera em mente. Independentemente da cultura de onde ele vier ou do estilo que prefira, a Esfera de afinidade de seu personagem deve acrescentar alguns diferenciais e peculiaridades ao seu conceito. Observe que, apesar de todas as sociedades apresentadas no próximo capítulo fornecerem uma lista de "Esferas de afinidade", você não precisa seguir o livro. Nesta época, as Tradições e Convenções ainda estão descobrindo o que são; futuramente, essas sociedades treinarão seus aprendizes com uma "Esfera do grupo"; no entanto, agora essas afinidades são sugestões, não dogmas. O caminho está livre.

Em termos de interpretação, a Esfera de afinidade se manifesta de diversas formas; ela pode levar ao Despertar

(como a freira "adotada" pelas Forças quando Despertou durante uma tempestade), indicar traços de sua personalidade (como o talento em Espírito que orienta um místiko sonhador), refletir o estudo (como o ferreiro habilidoso em Matéria que também ensina Matéria a seus aprendizes) ou personificar o deus ou espírito que o mago segue (para a sacerdotisa de Vênus, a Vida é um "primeiro passo" natural). Como um mago é mágiko por definição, faz sentido que a Arte que ele domina deva ter algum papel em sua personalidade,

Via de regra, a Esfera de afinidade deve ter o nível mais elevado. Quando (se) seu magus descartar suas ferramentas ritualísticas (**ver "Arete"**), a Esfera de afinidade seria um bom lugar para começar. Você também poderia considerar algum aspecto dessa afinidade como uma especialização (**ver "Características"**) caso o Narrador permita; a freira da tempestade, por exemplo, poderia considerar uma "mágika de Tempestade" como uma especialização de Forças e jogar outra vez quaisquer "IOs" que sejam obtidos durante operações relacionadas com o clima. Essa opção oferece ao personagem uma pequena vantagem e acrescenta novas possibilidades de interpretação. Também é mais barato elevar o nível de uma Esfera de afinidade com pontos de experiência. (**Ver a tabela de Pontos de Experiência.**) Isso reflete o elo entre o magus e seu primeiro amor — sua primeira Arte.

Talento Indômito (Opcional)

Durante um Despertar intenso, um magus pode demonstrar um talento indômito — um poder repentino e incontrolável que transcende sua habilidade. Dependendo da história e das circunstâncias, esses talentos podem incluir percepções fantásticas (como as visões de Renaud), uma inspiração poderosa (como o artesão que acorda um dia e constrói um Dispositivo maravilhoso) ou um surto inesperado de poder (como a aldeã que, ao ser atacada, transforma em cinzas os homens que tentaram estuprá-la).

Tais poderes aparecem um pouco antes ou depois do Despertar; dramaticamente, eles surpreendem o futuro magus tanto quanto qualquer outra pessoa, e normalmente causam muitos problemas antes que o treinamento mágiko tenha início. Em termos de jogo, tais poderes ocorrem de acordo com a vontade do Narrador e estão completamente fora do controle do jogador. Por um instante (uma ou duas cenas), o personagem comanda habilidades que vão muito além de seu Arete e de suas Esferas. No entanto, esse comando é mais instintivo do que proposital. O jogador pode desejar *fazer algo*, mas o Narrador decide o que acontece e como isso se dá. Um momento de crise força o mago a procurar em seu interior e a mágika explode para fora. Talentos indômitos são um gancho ideal para prelúdios: no começo de uma história, seu personagem é uma pessoa normal; no final, ele terá mudado para sempre.

Instrução

A mágika pode ser o caminho natural do homem, mas você ainda precisa aprender a usá-la. Mesmo em culturas em que a mágika é comum, a Trilha do Feiticeiro não é. É muito mais fácil se perder no meio de arbustos espinhosos se você não tiver treinamento e experiência. Para evitar uma morte prematura, um mago precisa aprender quem ele é e o que ele faz,

Aprendizado

Quando a curiosidade e a intuição derem lugar à instrução, o futuro magus precisa encontrar um tutor. Às vezes, como Kalid, o professor vem por conta própria; talvez ele perceba o potencial do estudante ou acabe preso a ele por um acordo ou promessa. Ou talvez nosso aspirante a mago procure o mentor e se ofereça como seu aprendiz, ou entre numa ordem arcana que treina diversos, estudantes de uma vez. Nesia era, não é improvável que circunstâncias adversas — guerra, fome, casamentos forçados — juntem o mestre e o pupilo por acaso. Seja qual for a história por trás do aprendizado — e deve haver uma história — o jovem mago consegue os serviços de um professor.

A Perícia Instrução e o Antecedente Mentor cobrem o lado do sistema do aprendizado (**páginas 20, 121 e 140**); no entanto, o lado dramático do elo é muito mais importante. Não importa por que tipo de aprendizado passa nosso jovem mago, a experiência ira determinar o magus que ele será.

Na era Sombria Fantástica, a instrução mística é exigente; com pupilos ansiosos de um lado e seitas rivais e clérigos irados de outro, um mentor precisa ser difícil de agradar. Ele assume um papel parental na vida de um feiticeiro e pode até exigir o controle sobre sua vida ou morte. Uma vez que um mago aceite um estudante, ele se torna o responsável por seus atos; a desgraça dele torna-se a sua e, na sociedade mágica, este é um fardo pesado. Um aspirante a magus terá que provar seu valor, e isso pode levar meses ou anos de serviço. Por sua vez, o estudante torna-se o "filho" de seu instrutor; o mentor pode ser bondoso, abusivo, introspectivo ou distraído, mas suas ações *irão* influenciar a visão do pupilo em relação à mágica. Mesmo depois de se separarem — se o fizerem um dia — a sombra do mestre marca a vida de seu pupilo de diversas maneiras.

No começo da crônica, seu mago pode ainda estar sob os cuidados de seu mentor; caso não esteja, ele pode ter sido liberado recentemente e está lidando com sua vida nova como um magus independente. No entanto, mesmo nesse momento, as lições e traumas do aprendizado o seguem; sem dúvida, seu professor tinha amigos, inimigos, aliados e entes queridos que irão interessar ao novo pupilo. Há algum rancor guardado por parte de outro aprendiz? Uma futura amante que notou o pupilo durante sua tutela? Um antigo mestre rabugento que quer destruir tudo que o professor realizou? A maioria dessas questões fica a critério do Narrador, mas vale a pena considerá-las quando seu magus entra em cena. A relação mestre-aluno é um dos acontecimentos mais importantes pelos quais o magus irá passar.

O Daemon

Um mentor diferente, o Daemon, fornece instrução de dentro para fora. No começo, ele atormenta o aspirante em direção a uma crise que abrirá as portas da percepção mística; em seguida, ele atrai, assusta, deduz ou orienta o mágico ao longo de sua Trilha. Dependendo da Essência do espírito (**ver "Essências"**), as crenças do mago e as circunstâncias da crônica, o relacionamento entre o feiticeiro e sua alma

guardiã pode ser reconfortante, confuso ou simplesmente assustador. (Ver o Prelúdio.)

A medida que o feiticeiro progride, o Daemon leva-o num passeio parcialmente guiado pela sua vida. Em momentos de crise, ele inspira a Procura — uma jornada simbólica através da alma do mago. Conflitos e obstáculos surgem dessas Névoas como montanhas; para ir além delas, o aspirante precisa enfrentá-las, de modo a satisfazer o Daemon. Então o espírito torna-se um capataz sob o controle do Narrador, um guardião na atalaia da mágica.

Conferindo Experiência e Aumentando os Antecedentes

O Narrador deve premiar seu jogador com um ponto automático de experiência por sessão de jogo, além de um ponto adicional pelos seguintes exemplos de boa participação:

- Aprender algo a partir de uma experiência nova.
- Perceber uma pista importante ou realizar uma ação incomum que tenha funcionado.
- Alcançar um grande triunfo (derrotar um arquiinimigo, descobrir um segredo vital, salvar alguém, obter um novo aliado, consumir um romance, etc).
- Demonstrar muita sabedoria, bom senso ou visão, especialmente quando isso o leva à vitória.
- Interpretação excepcional (representar uma crise, improvisar um bom diálogo, empolgar o grupo com o jogo, etc).
- Representar o personagem, mesmo que isso coloque o personagem em perigo.
- Agir heroicamente, *especialmente* se o ato colocou o personagem em perigo.

Via de regra, confira de um a quatro pontos de experiência por sessão, com o limite máximo reservado a sessões e interpretações realmente excepcionais. Não tenha medo de perguntar a opinião do grupo sobre uma história e sua participação nela; afinal, o conto é um trabalho em grupo.

De vez em quando, um ou dois pontos em um Antecedente serão mais adequados do que pontos de experiência. Por exemplo, se Cesario, o Tolo, conseguir um amigo dentro da família Medici, você poderia dar ao seu jogador um ponto em Aliados ou Espiões. Uma cabala inteira poderia receber alguns pontos de Antecedente compartilhados se isso parecer apropriado. De modo geral, limite novos pontos de Antecedente a um por jogador por sessão, a não ser que a situação exija um "bônus" realmente generoso (Cesario ganha uma pilha de ouro, então seu jogador aumenta seus Recursos de 0 para 3). E não se esqueça: Antecedentes sempre vêm com alguns poréns.

Em termos de sistema, o nível do Antecedente Daemon mede o poder do Eu Místico; contudo, esse nível não é fixo — um Daemon pode ficar mais forte ou mais fraco ao longo de uma crônica. Contorne ele vai e volta, a personalidade orientadora pode ficar mais introspectiva ou desaparecer completamente. A interação entre o mago e o Daemon pode levar a desdobramentos completamente novos na história, então é uma boa idéia decidir a natureza e a aparência do "magus interior" de seu personagem. Você também pode deixar essa escolha a cargo de seu Narrador e deixar que ele o surpreenda com as "exigências" de seu Daemon. Nesta época, é possível que seu magus veja o Daemon como uma entidade separada — um anjo, um tentador, etc. — e aja de acordo com essa visão. No entanto, em termos de jogo o Daemon é um aspecto do mago — ambos os "personagens" são um só.

Conflito

Mágicos não estudam até chegarem à perfeição. Pelo contrário, eles enfrentam obstáculos tanto internos como externos. Desde os primeiros tropeços na Trilha dos Espinhos, nosso mago ganha confiança, perícia e visão. A jornada o transforma, assim como ele transforma o mundo, e para vivenciar muitas dessas mudanças vale a pena passar pelas...

Procuras (Opcional)

De modo ideal, o mago embarca em Procuras para aprender mais sobre sua Arte e si mesmo. Sentar numa biblioteca pode ensinar fatos, mas eles não podem conceder a visão para mover o mundo com esses fatos. A percepção vem em parte através de experiência de vida e em parte através de reflexões. As manifestações dessas reflexões literalmente tiram o mago de seu corpo e lançam-no em paisagens simbólicas.

Futuramente, se dirá que as Procuras ocorrem na mente, que o místico nunca deixa realmente seu corpo, mas aprofunda-se no seu subconsciente. Entretanto, nesta época as Procuras se parecem muito mais com uma viagem para os Outros Mundos. Espíritos guardiões e animais de totems jogam o feiticeiro num Purgatório pessoal, onde os obstáculos são enfrentados... e com sorte superados.

Os Capítulos I e VI detalham mais essa jornada mística. Dependendo das preferências de seu grupo, você pode realizar uma Procura sempre que quiser aumentar o Arete de seu mago, ou descartar essa idéia e simplesmente deixar que a experiência cuide do processo de aprendizado.

Pontos de Experiência

Conforme o jogo continua, os personagens irão ganhar pontos de experiência — pontos de personagem que permitem que você melhore as Características de seu feiticeiro. Os "preços" variam consideravelmente e podem ser encontrados na tabela **Pontos de Experiência**.

As pessoas não ficam melhores em algo sem estudar e praticar; cada vez que você elevar uma Característica, diga ao Narrador o que o personagem fez para desenvolver-se. Aumentar a Furtividade, por exemplo, pode envolver aproximadamente um mês de treinamento sob diversas circunstâncias — andar na ponta dos pés, caçar veados, etc. Mui-

tas perícias exigem alguma espécie de tutor, mesmo se for apenas para dizer onde encontrar o conhecimento que você procura.

A magia *sempre* envolve estudo, prática e experimentação. Para aumentar uma Esfera (ou aprender uma nova), seu feiticeiro precisa encontrar um professor *adepto* *As mesmas práticas que você* e estudar com ele por algum tempo. Futuramente, os místicos poderão aprender a treinar-se mutuamente em Artes comuns. Entretanto, neste tempo é raro um feiticeiro que sequer admita que outros ordens pratiquem magias legítimas. O isolamento e o preconceito desta época tornam praticamente impossível treinar alguém de uma crença diferente. O Conselho e as Convenções estão fazendo o possível para diminuir o problema; alguns visionários descobriram pontos em comum entre as Esferas da Criação. Contudo, na maioria das vezes um magus precisa estudar com pessoas afins antes de avançar em suas Artes. Tais aprendizados levam pelo menos um mês por nível de Esfera mais baixo (1-3) e possivelmente um ano ou mais para os níveis mais elevados (4-6).

As Características não aumentam sozinhas. Conforme você gasta pontos de experiência em "tempo real", reserva um pouco de "tempo de jogo" entre histórias enquanto seu personagem encontra recursos e se desenvolve, acrescente a Característica melhorada em sua planilha.

Hubris

O orgulho é um dos Sete Pecados Capitais, e os magi possuem-no aos montes. Esse pecado colossal inspira medo, o que por sua vez inspira caças às bruxas. Os magos aspiram ao manto da Divindade; no processo, muitas vezes eles põem em perigo os mortais aos seus pés — e suas próprias almas. A Ordem da Razão surgiu das cinzas como uma Capela renegada; ironicamente, ela mais tarde se corrompeu. Há uma lição nisto — uma que todo magus deve aprender.

A hubris deforma a Arte e as ações de um mago. Um magus repleto de orgulho não difere muito de alguém que brinca com o poder; nem um nem outro quer algo além da dominação. Um feiticeiro orgulhoso se descuida, colocando em risco tudo ao seu redor e levando-se à beira de um precipício. Depois de um tempo, sua magia reflete seu "lado negro"; demônios espreitam nas sombras e anjos choram enquanto ele conduz tempestades. Mais cedo ou mais tarde, ele irá se descuidar e as coisas começarão a dar errado...

O orgulho não é algo que você possa definir como uma Característica; também não é sempre ruim. Até certo ponto, um magus *precisa* ser orgulhoso — a Criação não irá obedecer a um covarde. Os problemas surgem quando a magia sobe a cabeça do feiticeiro, quando ele perde suas crenças em meio às sombras do poder. Isso acontece com todo mundo; o truque é fazer disso uma experiência de interpretação — levar seu personagem até o topo do precipício sem pular, ou lançá-lo do penhasco e encarar as consequências. (Ver Doctor Faustus, de Marlowe.)

O **Capítulo IV** cobre o lado da Narração da hubris; como jogador, você pode demonstrar as tentações do orgulho através de interpretação. É claro que **A Cruzada dos Feiticeiros** não deve ser um jogo de moral, mas há um grande drama na sedução do orgulho.



Natureza, Comportamento, Arete e Força de Vontade

As pessoas mudam, às vezes drasticamente. O feiticeiro que começou sua jornada como um solitário tempestuoso pode adquirir uma força tranqüila que substitui sua antiga raiva. Em termos de história, você deve estar aberto à idéia de mudanças. Conforme você satisfaz suas motivações ou as vê perderem importância, altere as expectativas do mago e crie novas motivações para ele — objetivos baseados na história.

Em termos de jogo, às vezes os personagens mudam os Arquétipos de personalidade; um Abandonado poderia tornar-se um Guardião quando encontrasse uma causa para defender. Mudar de comportamento é fácil; seu personagem simplesmente altera seu modo de agir. A Natureza é mais difícil — uma alteração tão drástica deve ocorrer a partir de uma interpretação intensa, especialmente se for uma grande mudança (um Mártir tornando-se um Renunciador, por exemplo). As pessoas nesta época tendem a acreditar que são fadadas a cumprir seu destino; rebelar-se contra isso é possível, mas penoso. A insanidade também pode alterar os Arquétipos, especialmente se a Natureza do mago estiver envolvida no enlouquecimento.

Com sorte, um mágico irá progredir à medida que aprende sua Arte; essa mudança normalmente causa reviravoltas em seu ponto de vista. Conforme o Arete do personagem aumenta, suas prioridades fazem o mesmo. Às vezes, o feiticeiro *perde* Arete e sua visão desmorona-se. Esse tipo de queda é semelhante a jogar uma princesa adormecida na cabana de um eremita; quando despertar, ela precisará encontrar o caminho de volta para casa.

A vitória pode tornar um homem imprudente; uma tragédia pode arrasá-lo. Quando o nível permanente de Força de Vontade aumenta ou diminui, os efeitos devem sacudir o personagem. Um mago repleto de confiança deve se gabar; um personagem acabado irá gaguejar e chorar. A seção "Características" detalha as regras, mas a interpretação vem de você. Pontos de experiência apenas sugerem uma história real.

Conclusão

Então o que acontece: Prospero deixa seus livros de lado? Joana entra para a eternidade ou Fausto condena-se ao Inferno? A Trilha dos Espinhos tem esse nome por um motivo; ir de aprendiz a arqui-mago é uma jornada difícil, e poucos feiticeiros sobrevivem à viagem. No entanto, o risco faz o jogo valer a pena.

Os sábios falam da Trilha Dourada e da Ascensão brilhando no final dessa Trilha. Num nível inferior, o Zênite oferece poder bruto e conhecimento infinito. Mas há um penhasco, e a Queda encontra-se lá embaixo. Supostamente, todos os magos desejam a Ascensão, não importa se a alcancem ou não, mas nesta época, ninguém pode ter certeza. Tanto o Conselho como as Convenções fizeram de um ideal nobre sua prioridade, mas cada lado parece estar distante de seus objetivos imponentes. Enquanto isso, cada magus individual escolhe o seu caminho. Alguns Ascendem aos céus e juntam-se aos deuses ou santos; outros obtêm muito poder, Decaem frente ao Adversário ou perdem-se em servidão eterna.

No topo da montanha, há três finais à espera: Poder, Transcendência ou Destruição. Qual você irá escolher?

Aposto que essa escolha daria uma ótima história...

Processo de Criação de Personagem

- **Passo Um: Conceito do Personagem**
(ver *Opções, a seguir*)
Escolha Conceito, Sociedade, Essência, Natureza e Comportamento
Decida quanto ao estilo de magika, crenças e história pessoal
- **Passo Dois: Selecione Atributos**
Priorize as três categorias: Físicos, Sociais, Mentais (7/5/3)
Escolha Características Físicas: Força, Vigor, Destreza
Escolha Características Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência
Escolha Características Mentais, Percepção, Inteligência, Raciocínio
- **Passo Três: Selecione Habilidades**
Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos
Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (13/9/5)
Nenhuma Habilidade maior que 3 neste estágio
- **Passo Quatro: Selecione Vantagens**
(ver *Opções, a seguir*)
Escolha Antecedentes (7), Esferas (6)
- **Passo Cinco: Toques Finais**
Registre Arete (1), Força de Vontade (5)
Gaste Pontos de Bônus (15)

Opções Conceitos

(Ver também "Antagonistas" no Apêndice)

- **Artífice:** Ferreiro, artesão, cartografo, alfaiate, médico, parteira, pedreiro, fazendeiro, cavaleiro, pastor, remendão, sapateiro, cervejeiro, estalajadeiro
- **Artista:** Escultor, pintor, cantor, arquiteto, poeta, patrono, escritor
- **Bastardo:** Criança vingativa, irmão/irmã leal, criança renegada, criado da família, filho perdido
- **Clérigo:** Bispo, padre, frade, pregador, freira, Inquisidor, monge, missionário
- **Criado:** Governanta, aia, cavalição, cozinheiro, copeira, criado, dama de honra, mensageiro, assassino
- **Estranho:** Membro de alguma tribo (africana ou americana), viajante oriental, visitante árabe, pagão, eremita, mouro
- **Estudioso:** Sábio, teórico, filósofo, estudioso dos Clássicos, monge, cientista, professor
- **Explorador:** Marujo, Navegante do Céu, navegador, marinheiro (relutante) impressionado, passageiro clandestino, emissário, viajante rico
- **Herege:** Pagão, xamã, falso profeta, muçulmano, ateu, renunciador, sefardita, marrano, protestante/católico
- **Mercador:** Príncipe mercante, pregador, comerciante aventureiro, mascote, avaliador, contador
- **Nobreza:** Príncipe/princesa, dama, conde/condessa, lorde, cavaleiro, criança mimada, xequie, sultão, chefe
- **Palaciano:** Diplomata, espião, administrador, cortesão, facilitador, procurador

- **Soldado:** Mercenário, cavaleiro, escudeiro, artista marcial, guarda-costas, artilheiro, arqueiro, conquistador, defensor da fé
- **Vagabundo:** Ator itinerante, mendigo, ladrão, seguidor de acampamento, cigano, veterano de guerra aleijado
- **Valentão:** Aventureiro, janota, libertino, enganador, jovem, guarda de elite, espada de aluguel

Essências

- **Castellum:** Fortalezas de ordem, tais anseios matam os dragões exteriores e interiores.
- **Furo:** Dragões da alma, essas Essências ardentes buscam a Divindade no caos.
- **Maré:** Nas profundezas do mar, essas almas primordiais giram em torno da natureza e da eternidade.
- **Sussuro:** Ventos alegres presos a uma busca interminável,

Arquétipos (Natureza & Comportamento)

Abandonado: Uma criança perdida, você consegue tudo que os outros podem dar a você.

Arquiteto: Você deixa um legado.

Benfeitor: A riqueza não é nada a não ser que você a compartilhe.

Enganador: Nada é sagrado, e nenhuma piada é maior que a própria vida,

Guardião: Sua força é a defesa de outros.

Mártir: O sacrifício é seu prazer e sua convicção.

Renunciador: Assombrado por uma vida antiga, você tenta se adequar ao presente.

Sábio: Aprender é sua comida, sua bebida e o ar que você respira.

Sensualista: A vida é um banquete para aqueles que realmente a devoram.

Suplicante: Você serve um ser superior; a vontade dele é a sua.

Teórico: Grandes idéias ardem dentro de você.

Sociedades

(Ver também Capítulo V.)

- **Os Discrepantes:** Magi independentes que seguem suas próprias Trilhas.

O Conselho das Tradições

- **Ahl-i-Batin:** Tecelões da Teia da Fé, esses místicos árabes buscam a unidade para todos.
- **Chakravanti/Eutanatoi:** Místicos misteriosos conduzindo a Roda da morte e do renascer.
- **Choeur Celeste:** Hereges cristãos unidos pelas canções de Deus e o chamado de uma crença maior.
- **Irmandade de Akasha:** Visitantes de terras distantes com artes mentais e marciais devastadoras.
- **Oradores dos Sonhos:** Xamãs de terras desconhecidas, unidos por seu conhecimento dos caminhos espirituais,
- **Ordem de Hermes:** Magos orgulhosos com protocolos complexos e Artes poderosas.
- **Solificati:** Alquimistas ricos buscando a Grande Arte — refinar matéria básica em espírito perfeito.
- **Verbena:** Caçadores e caçados, esses bruxos preservam suas crenças pagãs.
- **Videntes de Cronos:** Visionários bizarros, conhecidos por seu apetite carnal e suas profecias transcendentais.

A Ordem da Razão

- **Alta Guilda:** Nada acontece sem dinheiro; esses Grandes Financiadores fazem as coisas acontecerem.

- **Artífices:** Mestres artesãos unidos pela criatividade mecânica.
- **Cabala do Pensamento Puro:** Devotos verdadeiros que buscam um mundo sob a mão de Deus.
- **Círculo Hipocrático:** Mestres das artes da cura e dos seres vivos.
- **Ksirafai:** Um grupo que não existe, esses conspiradores tratam dos planos da Ordem.
- **Maçônicos:** Pessoas empenhadas com segredos antigos e vontade de ferro.
- **Mestres Celestiais:** Mestres dos ares mapeando e explorando o céu... e além.
- **Perseguidores do Vácuo:** Exploradores de olho no horizonte eterno.

Habilidades Gerais

- **Talentos:** Prontidão, Artista, Esportes, Consciência, Briga, Esquiva, Expressão, Instrução, Intimidação, Crime, Lábria
- **Perícias:** Empatia com Animais, Arqueirismo, Artesanato, Etiqueta, Liderança, Meditação, Armas Brancas, Pesquisa, Cavalgar, Furtividade, Sobrevivência
- **Conhecimentos:** Acadêmicos, Cultura, Enigmas, Investigação, Direito, Linguística, Cultura, Medicina, Metafísica, Ocultismo, Ciência

Outras Habilidades

- **Talentos:** Dança, Intriga, Invenção, Lógica, Sedução, Canto
- **Perícias:** Acrobacia, Artilharia, Dô, Esgrima, Armas de Fogo, Tortura
- **Conhecimentos:** Cosmologia, Sabedoria Popular, Herborismo, Empréstimo, Venenos, Linguagem de Códigos Secretos

Antecedentes

- **Aliados:** Seus companheiros, desde acólitos mortais até seres sobrenaturais.
- **Arcanum:** Uma habilidade mística para evitar a atenção.
- **Biblioteca:** Um depósito de conhecimentos mágicos e informações úteis.
- **Capela:** O local de encontro de sua cabala; ela pode ser um lugar que lhe pertence ou uma sociedade da qual você participa.
- **Cray:** Um manancial próximo de Quintessência.
- **Daemon:** Seu eu místico; essa Característica reflete o poder e a personalidade desse "outro eu."
- **Destino:** Alguns magos são destinados a realizações maiores — ou mortes grandiosas.
- **Espiões:** Uma rede de informações sob seu controle.
- **Familiar:** Um companheiro mágico com alguns talentos especiais.
- **Influência:** Seu status no mundo mortal.
- **Mentor:** Seu mestre, professor ou guardião.
- **Recursos:** Seu acesso a dinheiro ou propriedade.
- **Santuário:** Um espaço que você estabeleceu para si; seu local de poder.
- **Tesouro Mágico:** Um item poderoso que você possui,

Esferas

(Ver também Capítulo VIII.)

- **Conexão:** Compreensão dos laços entre pessoas e lugares.

- **Entropia:** Domínio do Destino, da Sorte e da Deterioração.
- **Espírito:** Conhecimento do mundo espiritual e seus diversos aspectos e habitantes.
- **Forças:** Comando sobre os elementos.
- **Matéria:** Uma compreensão da matéria inanimada e de materiais sólidos.
- **Mente:** Uma chave para o funcionamento da mente.
- **Primórdio:** Comando sobre a Quintessência, a base do universo.
- **Tempo:** Uma compreensão do passado, presente, futuro e dos caminhos entre eles.
- **Vida:** Um conhecimento dos seres vivos.

Qualidades e Defeitos

(Ver também *Crusade Lore* e *O Livro das Sombras*)

- **Fé Verdadeira (custo 7+):** Com devoção e fé, você realiza milagres.
- **Ecos (acrescente 1-5 pontos de bônus):** O folclore pode — e vai — prejudicá-lo.

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Antecedentes	1 por ponto
Arete	4 por ponto
Atributos	5 por ponto
Esferas	7 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Qualidades & Defeitos	(variável)
Quintessência	1 por quatro pontos

Pontos de Experiência

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Esfera Nova	10
Força de Vontade	nível atual
Conhecimentos	nível atual
Talentos e Perícias	nível atual x 2
Atributos	nível atual x 4
Esfera de Afinidade	nível atual x 7
Outras Esferas	nível atual x 8
Arete	nível atual x 8

Níveis de Vitalidade

Escoriado	Nenhuma penalidade do ação,
Machucado	-1 Medianamente ferido; movimentos não são prejudicados.
Ferido	-1 Ferimentos superficiais; movimentação um pouco prejudicada.
Ferido Gravemente	-2 O personagem não pode correr, mas ainda pode caminhar.
Espancado	-2 Seriamente ferido; personagem só pode caminhar mancando.
Aleijado	-5 Ferido seriamente; personagem pode apenas arrastar-se.
Incapacitado	Completamente incapaz de mover-se, Um mago Incapacitado está muito próximo da morte. Se perder mais um Nível de Vitalidade, ele morrerá.





Capítulo V:

Os Jogadores

Não estou tão ansioso para pertencer a uma determinada escola de pensamento; estou buscando a verdade.

— Dante Alighieri

O Encontro

Foi uma noite em que ninguém dormiu. A garganta de Agnesa parecia seca devido às suas preces constantes. Mas à medida que a manhã iluminava a cabana, a criança entrou num sono restaurador. Karel, o estranho do cemitério, finalmente cedeu a seu cansaço e caiu contra a parede.

"Ele viverá," disse Karel, sorrindo, quase sem forças, "embora vá ficar com uma cicatriz profunda por toda sua vida onde cortei o ferimento envenenado. Ele poderá viver até uma idade bem avançada." Agnesa baixou os olhos, envergonhada por sua raiva contra esse homem. Enquanto ela rezava, Karel agira, e o fizera sabiamente. Em meio ao silêncio de Agnesa, Karel falou outra vez. "Ouça, milady. Quero encontrá-la de novo. Nossas convicções podem ser diferentes, mas nossos objetivos são os mesmos. Por que temos de ser inimigos? Ensinarei a você com prazer minhas curas se você me conceder as habilidades das quais careço: as artes da devoção e da piedade. Como posso 'não fazer nenhum mal' sem elas?"

Agnesa foi direto ao ponto. "Se você acredita na ciência e na razão, como ainda pode crer em Deus? Como suas leis explicam a mágika, que ambos sabemos ser tão real quanto nós?"

"Aceito que Deus exista," ele respondeu, "mas também acredito que o homem precisa controlar seu próprio destino. Você pode realmente dizer que a escravidão é justa, ou que é errado descobrir curas para uma doença, ou que não devemos construir aparelhos para facilitar um pouco os trabalhos do dia-dia?"

Ela não tinha resposta.

No longo caminho para casa, ela finalmente balançou a cabeça afirmativamente. Existiam inimigos o suficiente no mundo sem criar novos quando não havia necessidade.

No estábulo, Bartolomeo limpava seu gananhão negro-carvão. Enquanto Agnesa entrava, seu "irmão" encarava-a friamente, sem murmurar uma palavra.

O inverno estava apenas começando.

Guerra ao Longo da Trilha

Magi, como reis, sempre querem as coisas do seu modo. Confrontados com práticas "hereges", muitos feiticeiros tentam converter, subverter ou destruir seus "rivais". Esta é uma era intolerante, e mesmo as pessoas Iluminadas temem o estranho ao seu lado. As vezes, isso é uma boa idéia. A noite pode reunir muitos inimigos. No entanto, outras vezes o medo alimenta a guerra. Este é um desses momentos.

A verdade quanto à mágika — que todas as Trilhas levam ao mesmo ponto — é obscurecida por névoas de ortodoxia. "Se você não está comigo", clama o viajante, "você está contra mim." No entanto, conforme as Névoas se escurecem e chega a tempestade, esse viajante pode procurar por seus antigos inimigos. Afinal de contas, a união faz a força. Assim, muitas seitas se dão as mãos nas trevas. Essas uniões criam duas confederações — a Ordem da Razão e o Conselho dos Nove — que se enfrentam mutuamente. Aqueles que se recusam a juntar-se a um dos círculos são deixados de fora.

No futuro, essa rivalidade ficará mais forte. Agora, ambas as sociedades são inconstantes, incertas. A Ordem está ficando mais forte rapidamente, mas os feiticeiros do Conselho têm séculos de tradição do seu lado. Contudo, essas tradições mantêm as seitas afastadas. Para sobreviver à tempestade que está por vir, novas Tradições precisam substituir as antigas. Um novo ideal — Ascensão — precisa substituir a antiga cobiça. Um novo Conselho precisa substituir rivalidades antigas, e todas essas tradições (e Tradições) devem fazer parte disso.

Boa sorte. Esta será uma noite longa.

Pontos Comuns

Apesar de suas rivalidades, todas as sociedades místicas têm algumas coisas em comum:

- Os membros compartilham uma crença comum, ou pelo menos um ideal comum.
- O grupo estabeleceu protocolos, iniciações, uma hierarquia e um objetivo.
- Os feiticeiros adotam um estilo comum — xamanismo, bruxaria, etc. — como uma expressão de suas crenças e ideais.
- Todos trabalham rumo a um objetivo comum (pelo menos na teoria) e compartilham inimigos comuns (frequentemente muitos deles).

Mesmo assim, cada magus é um *indivíduo*. Num mundo em que tantas pessoas definem-se como pequenas partes de um grande todo, os Despertos são simplesmente eles mesmos. Não importa a que sociedade o mago se juntar, ele é, antes de tudo, um magus.

Também é extremamente importante lembrar-se de que as sociedades não são entidades monolíticas — são grupos de indivíduos trabalhando juntos. Nas fileiras de uma sociedade, reúnem-se centenas ou mesmo milhares de pessoas — cada uma com seus próprios compromissos, personalidade e motivações. Certas generalizações podem ser aplicadas, mas cada magus é, no fundo, ele mesmo. Um Corista pode ser ganancioso e rancoroso; um Verbena pode ser retraído e tímido; um Artífice pode ter medo do fogo. Magos são pessoas, e as pessoas não vêm em séries idênticas.

Provavelmente indivíduos irão trabalhar juntos muitas vezes, mesmo pertencendo a grupos que se odeiam. A amizade pode ser algo problemático, mas com motivação suficiente, qualquer um pode aliar-se a qualquer um (pelo menos por algum tempo).

Tendo isso em mente, podemos tratar as diversas sociedades místicas como associações com certas coisas em comum. Para facilitar a vida de todos, cada lista segue um padrão semelhante:

Introdução: Uma visão geral do grupo e sua história e objetivos gerais.

Filosofia: A visão geral da vida, da mágica e da Criação por parte da sociedade.

Ferramentas e Estilo: Embora cada magus pratique suas próprias especialidades, a maioria das sociedades se forma ao redor de abordagens semelhantes em relação à mágica. Esta relação reflete os ensinamentos, preferências e ferramentas associados ao grupo. Estas descrições *não* são exclusivas, simplesmente comuns, e não restringem um magus às opções discriminadas.

Organização: Algumas sociedades são relativamente informais; outras implementam hierarquias rígidas e cadeias de comando. Esta seção reflete a formação e união geral do grupo.

Primus (ou Maximi): O(s) líder(es) oficial(is) da sociedade.

Iniciação: Alguns grupos vêm até você; outros exigem testes rigorosos para a filiação. Esta seção mostra como a maioria dos membros adere à sociedade.

Daemon: Dois magi nunca definem seu "guia interior" da mesma maneira; mesmo assim, a maioria dos grupos tem uma idéia geral sobre ele.

Afinidades: Alguns grupos, por seu temperamento geral, atraem pessoas que se especializam em certas Artes. Esta lista descreve a Esfera principal da sociedade e os elementos que se encaixam melhor nela.

Seguidores: Os tipos de mortais que são atraídos pelo serviço ou companheirismo.

Conceitos: Profissões e personalidades comuns dentro da sociedade. Um bom ponto de partida para personagens dos jogadores.

Estereótipos: A maioria das sociedades acredita que seu jeito é o melhor. Essas visões apresentam conceitos (às vezes errôneos) que elas têm em relação a outros grupos importantes.

Observe que a maioria dos acontecimentos históricos mencionados nas descrições do grupo podem ser encontrados na "**Cronologia dos Mágicos**" no **Capítulo II**.

Trilha do Meio: Os Discrepantes

Algumas pessoas simplesmente querem ficar sozinhas. Outras pertencem a seitas pequenas, mas não querem ter nenhuma participação em grandes conflitos. O maior grupo de mágicos deste mundo não é um grupo, mas um conjunto amplo de feiticeiros místicos que desejam ficar isolados.

A maioria dos Despertos traça seu próprio destino. Muitos comparecem a deliberações de nove anos, fazem alianças ou deixam outros grupos para trás; entretanto, a ampla maioria reúne-se em seitas minúsculas ou simplesmente fica em casa. Chamados de "Discrepantes", esses feiticeiros independentes encontram-se no mesmo dilema de um fazendeiro: quando os exércitos chegarem à sua fazenda e quiserem brigar por ela, você terá quatro opções: esconder-se, fugir, unir-se ao exército ou morrer.

Por enquanto, a maioria dos Discrepantes mantém sua independência. No entanto, com o passar do tempo os conflitos maiores esmagam o feiticeiro comum. A medida que as sociedades tornam-se nações-estado, os solitários em seu caminho devem unir-se, sair da frente ou ser jogados dentro das valas que foram abertas para a próxima colheita. A Guerra da Ascensão reivindica muitas vidas; as fogueiras para bruxas e guerras que se estendem ao longo dos próximos dois séculos consomem outras; os Discrepantes que sobrevivem às tochas, aos feitiços e às lâminas perdem-se em razão da hubris ou das conspirações dos povos da noite. Com essa perseguição, o espírito da magia se desanima; como uma vela submersa em cera, ele se consome e se apaga.

Ao longo do tempo, muitos "Ofícios" surgem e prosperam. Sociedades de Discrepantes e seitas isoladas, essas organizações inspiram uma nova geração de magi. A medida que a Ordem da Razão e os exploradores mortais atravessam o mundo, eles revolvem o solo e preparam uma nova colheita. No seu rasto, os Ofícios surgem como formigas furiosas que foram perturbadas em seus ninhos. No final do século XX, a Trilha dos Espinhos verá muitos viajantes novos que rejeitam o Conselho e as Convenções. O legado do Discrepante nunca morrerá realmente.

O Conselho das Nove Tradições Místicas

*O tempo não mudou minhas antigas crenças;
o laço ainda está apertado como eu havia amarrado;
nem a fruta amarga que sempre colho
tornou grande causa menos preciosa ao meu coração*
— Vittoria Colonna, "Love Põem IV"

Unir-se ou Morrer

É o Dia do Juízo Final.

Os sinais têm sido vistos há décadas: a ascensão de uma Ordem monolítica; a invenção de máquinas novas e estranhas; a devastação das pestes e das guerras que deixaram a maioria dos países desolada. A mudança está no ar; mesmo em terras que nunca viram um homem branco, as pessoas sentem a tempestade que está por vir. Quando ela começar — o que já está ocorrendo — todo homem e mulher precisará de algum lugar para onde fugir e alguém com quem contar.

Os sonhos e profecias previram este dia. As vozes que gritavam nas regiões selvagens, ignoradas há tanto tempo, começaram a fazer sentido. Antes que a tempestade rebente, muitos magi acreditam que é preciso construir um abrigo. Uma resistência derradeira. O abrigo: Horizonte, o mundo além das nuvens. A resistência final: O Conselho das Nove Tradições Místicas.

Esta palavra — Tradições — é vital. Para que algo sobreviva à tempestade, ele precisa ser consolidado de acordo com as tradições antigas. Embora muitas das seitas que agora se dão as mãos sejam confederações novas, a fé que preservam toca a antiguidade. Trilhas novas precisam ser mapeadas, mas para prosperar elas precisam voltar a caminhos familiares — e seguir em direção a ideais novos.

Os magos não são inocentes. O Dia do Juízo Final chegou, em parte, por causa do orgulho dos magos. O fogo queimando a praça da cidade e as ruínas da Capela começaram graças às depredações de magos que se tornaram poderosos demais. Eles governaram como tiranos, e agora todos colhem os frutos dessa atitude. Durante os longos anos da Convocação, as vozes mais altas e sábias pediam um retorno à Trilha Dourada, a um ideal que fosse além da sobrevivência ou da conquista, à Ascensão, o maior propósito de um mago.

Agora os Despertos se reúnem. Vindos de todos os cantos de um mundo vasto demais para qualquer mapa, eles vêm em bandos. Aqui uma cabala situada de juizes Hermeticos faz uma conferência em latim; ali um bando de estranhos de pele escura mantêm seu orgulho diante do desconhecido; no canto, homens e mulheres de olhos arregalados compartilham idéias escandalosas; no ar, dragões pairam, trazendo seus companheiros em missões urgentes. A Convocação é uma feira de maravilhas, mas essas maravilhas partilham de uma certeza terrível: o Dia do Juízo Final chegou — agora — e todos precisam encará-lo — ou morrer.

Herdeiro de um grande legado, um magus do Conselho tira sua fé de uma fonte com centenas de anos de idade.



Talvez seus ancestrais tenham treinado em monastérios tibetanos, colheram verbenas ao luar do verão ou cantaram hinos ao Salvador enquanto Seu Espírito Santo ecoava sem seus ossos. Para unir-se à missão do Conselho, um feiticeiro precisa acreditar em sua causa: a tarefa é enorme e aparentemente impossível — nenhuma reunião tão diversa conseguiu ser bem-sucedida. Para resistir, cada magus do Conselho precisa deixar de lado seus medos e opiniões pessoais, ater-se firme à sua fé e saudar o desconhecido de braços abertos. Numa era notória por sua intolerância, esse é um feito realmente extraordinário.

Não é fácil. Embora a maioria das Tradições só estejam começando a consolidar-se agora, cada grupo tem alguma desavença em relação aos outros. Cristãos, pagãos, muçulmanos e necromantes compartilham ódios antigos; hindus não amam seus conquistadores islâmicos e a rivalidade entre os Irmãos de Akasha e os Tanatóticos ainda é forte. Diversas pessoas de terras distantes estão amontoadas em alianças desagradáveis que geram novas animosidades, e muitos magos simplesmente dizem "para o inferno com isto", e vão embora. Os que permanecem são testados numa prova de fé e guerra. Suas crenças são fortes, seu compromisso instigado por uma sensação de que o novo caminho deve prevalecer.

É o Dia do Juízo Final — Gênese da maioria das Tradições e das Revelações para o mundo da mágika. O resultado é, acima de tudo, incerto.

Esferas de Influência

- **Capelas:** A Ordem de Hermes tem a maior base de poder estabelecida na Europa. Por 500 anos, esses magi mantiveram um Tribunal organizado, construíram fortalezas e governaram como príncipes de reinos particulares. Apesar de suas rivalidades com outras seitas (incluindo entre si), as casas urbanas e os castelos rurais da Ordem detêm amplos recursos e respeito. Eles também são alvos bastante óbvios; as Guerras das Casas e a Perseguição da Universidade enfraqueceram a instituição Hermética e conflitos intermitentes com vampiros esgotam a vitalidade da Ordem. As Capelas estão caindo, mas as que permanecem são realmente poderosas.

- **A Igreja:** Hereges para os padrões da Igreja, os magi cristãos do Coro e os Solificati têm aliados e pessoas em dívida espalhados pelas terras de Deus. Suas sociedades podem ter sido renegadas pelo Papa, mas sua fé e caridade conquistam muitos amigos, desde camponeses ligados a ermidas até clérigos de altos escalões.

- **Territórios Pagãos:** Os Verbena têm uma causa: a preservação das Religiões Antigas. Muitos habitantes rurais lembram-se dos Deuses da Colheita e de encantamentos mágicos que são bem-sucedidos quando as preces cristãs aparentemente fracassam; outros simplesmente não querem ser convertidos. Outros ainda estão fugindo de caçadores de bruxas ou de hordas de Tezghul, o Insano. Para esses perseguidos, os bruxos oferecem proteção e alento. Em troca, os pagãos retribuem com seu serviço leal e ajuda secreta — especialmente na Grã-Bretanha, onde a Década da Caçada tem uma reprise sangrenta com a Marcha de Wyndgarde.

- **Animais Mágicos:** Criaturas maravilhosas estão morrendo, caçadas por Dedaleanos e mortais comuns ou sofrendo de males estranhos. Os Verbena, Irmãos de Akas-

ha e Oradores dos Sonhos vêem-se obrigados a firmar uma aliança estranha para salvar o maior número de criaturas possível. Suas "missões de resgate" obrigam-nos a enfrentar caçadores de monstros, os elementos e os próprios animais (que raramente querem a ajuda de humanos). De vez em quando, uma criatura mágica irá retribuir um favor, seguindo seus "amigos" em batalha ou caçando inimigos para eles.

- **As Fadas:** Herméticos e bruxos têm laços antigos com os Gentis. Embora nem sempre as relações tenham sido — e continuam não sendo — cordiais, o povo féérico reconhece os inimigos que têm em comum com os magos. Na Grã-Bretanha, em Mistridge, em Baerwald e nas florestas eslavas, o povo dos sonhos luta ao lado dos magi; tréguas como o Tratado de Glastonbury e a Convocação da Cabra (ver *Isle of the Mighty* e *Cult of Ecstasy*) ilustram tais alianças crepusculares.

- **Cortes e Pessoas Comuns:** A mágika é uma grande ferramenta, e aqueles que a compreendem são, muitas vezes, reverenciados. Muitos nobres correm o risco de serem executados para contar com os serviços de um mago; muitos mortais lembram-se do herborista que salvou sua esposa ou do alquimista que lhe conseguiu um pouco de ouro. Os mortais podem ser volúveis, mas também podem ser devotos. Embora seu auxílio seja na melhor das hipóteses secreto, esses favores podem fazer a diferença...

- **Proscritos:** Para aqueles que não têm mais nada a perder, a oportunidade de ajudar um mago realmente parece atraente. Ladrões, ciganos, atores itinerantes e mercenários muitas vezes ficam contentes em poder ajudar um amigo mágico. Embora seus favores sejam suspeitos, essas pessoas podem ser surpreendentemente dedicadas — e muito úteis — para com um magus que as tenha tratado bem.

- **Horizonte e Doissetep:** Duas das Capelas mais poderosas na Criação, esses locais fornecem um refúgio para magi exaustos. Protegidas em Reinos dos Outros Mundos, essas fortalezas agüentam ataques constantes e abrigam inúmeros contatos. O Conselho reúne-se no Horizonte, onde seu número escolhido, o nove, concede um ar auspicioso às suas ações. Os Herméticos controlam Doissetep, mas abrem suas portas para outras Tradições. Apesar das intrigas bizantinas que mancham a existência desses Reinos, seus pilares firmes suportam o impacto da tempestade.

Postos

Vindos, como é o caso, de muitas culturas diferentes, os magi das nove Tradições raramente concordam quanto aos títulos que o Conselho confere. Sociedades com histórias próprias consideram estranho utilizar esses títulos, baseados nas hierarquias da Igreja e dos Herméticos. A maioria das seitas tem suas próprias designações, às quais dão preferência em vez dos nomes "oficiais"; estes aparecem nos registros do Conselho e reuniões inter-Tradições, mas raramente em outros momentos.

- **Criado:** Um seguidor mortal comum. Dependendo da habilidade do criado e do temperamento de sua Tradição, ele poderia ser chamado de "grogue", "acólito", "irmão" ou "amigo". Alguns seguidores prestam serviços devido à devoção religiosa, outros por obrigação feudal e outros ainda por afeto.

Como um camponês, o criado comum é considerado um vassalo por seu magus; ele é responsável por seu comportamento e bem-estar.

- **Consorte:** Embora seja um não-Desperto, o consorte possui alguma habilidade, posição ou talento que o diferencia de um mero "criado". Alguns consortes simplesmente são bons lutadores ou artesãos talentosos; outros são animais mágicos, feiticeiros inferiores ou povos da noite com algum laço em relação ao magus ao qual eles "servem".

- **Aprendiz:** Quando um aspirante a magus começa seu treinamento, ele recebe esse título — e todas as obrigações que decorrem dele. Ao contrário da Ordem da Razão, o Conselho não tem uma "política de aprendizado". Alguns mentores educam seus pupilos por cinco a dez anos, outros por apenas uma estação. Contudo, de acordo com as leis do Conselho, um aprendiz é "propriedade" de seu mentor enquanto durar sua instrução. Seus atos são os atos do professor, e ele tem poucos direitos ou deveres legais. Um aprendiz pode ou não ser Desperto durante o início de sua instrução, mas a graduação exige habilidades mágicas.

- **Discipulus (homem)/Discipula (mulher):** Um magus novo, ainda aprendendo embora não seja mais um aprendiz, torna-se um "discipulo" das Artes. Para a base religiosa das práticas mágicas, o título não é inadequado; no entanto, muitos pagãos o evitam, apenas devido à relação com a Igreja. Um Discipulus é responsável por seus atos e pode ser desafiado por um magus independente.

- **Adeptus:** Um feiticeiro que tenha provado seu valor assume o título de "Adeptus"; outros magi consideram-no um conhecedor competente de mágica e política. Alguns irão procurá-lo como um aliado, outros como um inimigo. A maioria dos mágicos do Conselho qualificam-se como Adepti e possuem respeito, responsabilidade e direitos plenos sob as leis do Conselho.

- **Legatus:** Com tantas facções diferentes a serem pacificadas, toda Tradição precisa de diversos diplomatas habilidosos. Não importa quem ele sirva, um Legatus conhece muitas línguas, políticas do Conselho e diplomacia. Sua inteligência e popularidade são levadas mais em conta que seus talentos mágicos, mas ele sempre mantém alguns truques à mão.

- **Magister/Magistra:** Um magus mestre, possuidor de grande conhecimento e habilidade, pode ditar os termos de um acordo. A maioria dos Magistri demonstra poderes impressionantes, mas outros preferem deixar a cortesia falar em vez da força.

- **Magister Mundi:** Um arquimago, bem versado em todas as Artes e incrivelmente poderoso, pode ser chamado por esse título. No entanto, muitas tradições consideram a distinção desnecessária.

- **Primus:** Os fundadores de cada Tradição são conhecidos pelo título de "O Primeiro" (ou Primaz). Muitos desses feiticeiros estão num nível inferior ao de Magister Mundi em termos de poder, mas possuem o carisma e inteligência para liderar suas respectivas seitas.

- **Cabala:** Um grupo mais que um nível hierárquico, "cabala" se refere a diversos magi trabalhando juntos como uma família. Embora muitas cabalas sejam formadas por uma única Tradição, o Acordo de Callias encoraja a cooperação entre diversas seitas.

- **Círculo:** Originalmente baseados no modelo herético, esses santuários místicos logo são chamados de **Capelas** (de "altar para preces"). Dependendo do tamanho e poder do grupo (ou grupos) que a estabeleceu, uma Cape-

la pode ser uma cabana, um castelo ou um gigantesco Reino do Horizonte.

- **Deaconus:** Um termo raramente usado, "Diácono" refere-se a um dos membros fundadores de um Círculo.

Destino Futuro

Oh, vitórias mecânicas, oh, conquistas vis.

— Montaigne, *Essays*

O Dia do Juízo Final começa com fogo, chega ao clímax em meio a lágrimas e arrasta-se através de 500 anos de guerra. Apesar de um inverno longo de traições, cismas e batalhas perdidas, a fé ardendo no coração do Conselho consegue fazê-lo chegar até o verão.

O primeiro grande movimento do Conselho, a Marcha dos Nove, é problemático. Embora esses emissários da boa vontade levem muitos aliados às portas das Tradições, eles cometem alguns erros custosos. Uma cidade francesa inteira é destruída numa luta, iniciando uma gigantesca caça às bruxas. Dois membros — ou são três? — compartilham um romance malfadado. O pior de tudo, a Primeira Cabala é traída por um dos seus — o Solificato — e é vencida por forças Dedaleanas. Num momento de lealdade desorientada, muitos Solificati ficam do lado de seu escolhido, deixando de lado todo o Conselho. Os remanescentes abandonam a Tradição e juntam-se às Casas Herméticas ou à Ordem da Razão, formam um novo grupo Discrepante (os Filhos do Conhecimento; ver **Book of Crafts**) ou seguem seu caminho sozinhos. O assassinato do Primus Solificati dissolve a Tradição e os nove tornam-se oito — um número menos auspicioso do que nove.

A partir daí, as coisas apenas pioram. As relações se deterioram entre os Oradores dos Sonhos e seus primos brancos; conforme as Eras das Explorações, das Conquistas e do Império atravessam suas terras, muitos xamãs descontentes deixam o Conselho. As caças às bruxas devastam os Verbena e os Chakravanti. Casas Herméticas surgem e desaparecem enquanto a ciência e a razão geram a Revolução Industrial e a Era da Revolta. Ironicamente, esta concede às Tradições uma oportunidade para reconstruírem-se. A medida que a industrialização aumenta a pobreza e as guerras, os mortais voltam às suas antigas crenças e segredos arcanos. A mágica renasce — em formas diferentes, mas mesmo assim de modo vital. O acréscimo de duas novas Tradições amortece o golpe devido ao momento em que os Ahl-i-Batin deixam o Conselho e desaparecem.

Conforme a "Razão" torna-se uma nova crença, seu oposto — a loucura — também prospera. Seitas infernais, sempre presentes, desenvolvem-se como uma flor enorme e nauseante: os Nefandi. Os "Animais Vorazes" se expandem de um punhado de grupos dispersos para uma infestação mundial. Os Desauridos, outrora redemoinhos isolados, gritam ao longo do mundo, aumentando sua força à medida que os anos passam. A Ordem da Razão, antes dedicada a seus objetivos, torna-se uma enorme Tecnocracia. Quando as Tradições se levantam outra vez, o mundo já se tornara mais sombrio, a Guerra mais devastadora. Mesmo assim, ao longo de tudo isso, o ideal da Ascensão também se fortaleceu. Quinhentos anos depois do início da Guerra da Ascensão, um novo Dia do Juízo Final encontra o Conselho com novas ferramentas, aliados e propósitos.

Como sempre, o futuro é incerto. Mas a esperança continua.

Ahl-i-Batin (Batini)

O vento fala. Às vezes como o sussurro de um amante, outras como o grito de um sirocco. Como o vento, os Ahl-i-Batin parecem não ter forma, sendo invisíveis e elementais. Como o vento, eles falam através de muitas vozes.

Mestres da Conexão, esses místicos atravessam grandes distâncias com facilidade. Durante as Cruzadas, assassinos Batini derrubaram reis; agora seus diplomatas alisam as penas eriçadas enquanto seus guerreiros fazem tréguas mais duradouras. Quando surge a necessidade, esses magi aparecem, realizam seu dever e somem.

Os laços dos Batini com o Conselho são mais profundos: muito tempo atrás, convites misteriosos convocaram dezenas de magi. Na casa de um mercador árabe, os convidados estabeleceram os planos para a Teia da Fé. Eles acabaram por perceber que seu anfitrião era um feiticeiro inferior agindo em nome de uma sociedade maior: os Ocultos, cujo nome — Ahl-i-Batin — significa "sutil" e "interior".

Por trás desse nome enganoso encontra-se um laço comum a todos os grupos. Quinhentos anos antes de Cristo, uma guerra arcana levou a uma união bizarra. Um grupo de Irmãos de Akasha cansado da guerra se encontra por acaso em meio a uma dança Extática; juntando-se a ela, um de seus membros subitamente uniu-se a um Extático, criando uma entidade com dois rostos chamada de *Khwaja al-Akbar*. Numa série rápida de revelações, ele anunciou a Doutrina da Unidade, em que todas as partes da Divindade deveriam ser reunidas num único e inefável todo. Os grupos de guerra das outras seitas interromperam essa "Noite de Fana." A batalha resultante transformou as planícies férteis num deserto. Assim nasceram os Ahl-i-Batin.

Após essa noite, os sobreviventes tornaram-se miragens. Unindo suas antigas Artes às revelações arcanas de Khwaja al-Akbar, eles transcenderam o espaço mortal. Num vão entre o tempo e a distância, os Batini descobriram o Monte Qaf, o coração da Criação. Ali eles construíram a cidadela de Sihra Maqamut e estabeleceram um laço de união através de uma rede telepática — o *Naffas Allah*, ou "Sopro de Deus." Ao longo de diversos séculos, os Batini se espalharam pelo Oriente Médio, plantando o conhecimento entre as tribos guerreiras. Em suas viagens, os Sutis enfrentaram os *Whash* (Desauridos), *Mafgouh Doudi* (Nefandi) e outros inimigos seculares. Para prevalecer, os Batini empregaram disfarces, furtividade e artifícios. Seu convite para os outros grupos propiciou novos aliados. Logo o Islã lhes concedeu um propósito.

Sem dúvidas, a Teia da Fé foi o berço da futura Convocação. Através de emissários, professores e assassinos ocasionais, os Sutis agora orientam as Tradições fragmentadas em direção à Unidade da qual falou Khwaja al-Akbar. Apesar

do esforço do grupo, a maioria dos magi europeus não conhece os Batini; aqueles que conhecem consideram-nos muçulmanos hereges. Embora os Batini abracem devotamente a fé de Maomé — uma extensão Divina de sua própria doutrina — o grupo permanece oculto por trás de véus de segredos. Os poderes fantásticos dos Fana são abominações para a maioria dos filhos do Profeta, de forma que os Batini continuam "sutis" até hoje.

Como indivíduos, os Batini costumam ser um povo charmoso e trabalhador. A palavra "feiticeiro" é um insulto para eles, mas a maioria irá tolerar "magus". O Sutil comum chama-se de khilwat — ou silêncio. Esse termo estranho refere-se tanto à comunicação telepática que os Batini preferem como o silêncio anterior à grande revelação. Nesse silêncio, Alá sussurra aos Iluminados, e esse sussurro segue como o vento.

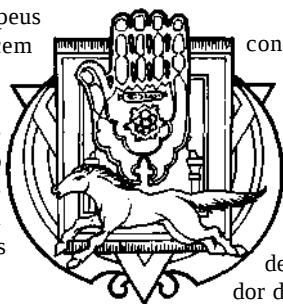
Filosofia: A sabedoria não vem do isolamento, mas da experiência. O aprendizado é fundamental, mas a maturidade é ainda mais. A maioria dos *Murids* (magi experientes) dominou a Mente bem o suficiente para alcançar uma empatia profunda pelas outras pessoas. Combinado com suas viagens, estudos e doutrinas, um khilwat espelha o conceito da própria Unidade.

A Unidade encontra-se na essência de nossas crenças. O Divino dorme em todos, mesmo nos descrentes. Todas as coisas estão ligadas a Alá; com Sua ajuda, aproximamos um pouco as ligações. A *sabr* — perseverança — fortalece os homens, e a generosidade torna-os virtuosos.

(Infelizmente, as Cruzadas e a Reconquista zombam da Doutrina da Unidade. Certamente Alá nunca planejou isso! Frente à ignorância e à traição, os Sutis ensinam quando podem e matam quando precisam. O reconforto eterno "La ilaha Ma 'llah" — "Não há Deus além de Alá" — nunca está longe de seus lábios.)

Estilo e Ferramentas: A mágica é um presente de Alá para Seus *muttaqi* (servos devotos). Um Murid realiza seus milagres através de preces, meditação, cânticos e música. A matemática esotérica rompe as correntes do preconceito e a dança liberta a mente e o corpo. Alguns khilwati praticam alquimia, mas mesmo esses povos prezam as riquezas espirituais em detrimento das materiais.

Organização: Alguns Batini evitam a discrição; vestidos com adornos de diversas culturas, eles se deleitam com o esplendor árabe. Khilwat sutis se disfarçam e ocultam seus talentos místicos. Apesar dos preconceitos, muitos Batini são mulheres — membros respeitados, se não iguais, da sociedade. Elas assumem o título de *shaykha* e favorecem a adivinhação e a narração.



A maioria dos Batini são Murids, magi de conhecimento limitado. Reunidos em *khanaqahs* (casas), eles cuidam das questões terrenas. Khilwati realmente sábios adquirem um status de *Murshid* e viajam para o Monte Qaf, nos Outros Mundos. Em seu lares, os *shaykhs* (- Murids de nível elevado) mantêm *harraams*, locais de descanso para magi cansados. Cada membro do *khanaqah* adquire seu título a partir de uma atividade doméstica (o Padeiro, o Portador do Cálice, etc). O Sopro de Deus liga todos eles e permite que os Batini se reúnam através de grandes distâncias.

Primus: Ali-beh-shaar representa sua Tradição, mas deixa claro que fala em nome de Murshids superiores. Essa "liderança oculta" não torna os Batini populares entre os outros magi, que questionam a lealdade verdadeira dos Sutis.

Iniciação: Um Murid testa o *sabr* de um recruta promissor através de perguntas, contradições aparentes e enigmas irritantes. Se o pupilo for bem-sucedido, será levado diante do *khanaqah*, interrogado e talvez iniciado. Depois, ele se torna um "filho" de sua "família" e começa uma instrução de sete anos. Quando a termina, ele é aceito como um Murid.

Daemon: O Bos (Junco) guia um investigador de volta às lagoas no topo do Monte Qaf. Até que retorne, o Junco assobia queixosamente, lamentando sua separação do Todo.

Afinidades: Conexão, Mente e Terra.

Seguidores: Refugiados mouros, comerciantes árabes, sábios errantes, dançarinas de haréns, escravos, fazendeiros, membros de família

Conceitos: Médico, comerciante, erudito, sedutora, alquimista, defensor da fé

Estereótipos

Magi do Conselho: Sangue foi derramado entre nós e não pode ser esquecido; mesmo assim, em nome da Unidade, todos os filhos de Alá devem ser tolerados, se não amados. Se nos recusarmos a abrigar uns aos outros, a tempestade irá arrastar todos nós.

Dedaleanos: Suas palavras são sábias, mas seus métodos são o sangue e a poeira.

Infernalistas: Jante com Iblis (Diabo) e você será queimado.

Discrepantes: Os oásis são poucos e estão longe uns dos outros. Caminhe sem destino se quiser, mas não me culpe se você morrer.

Desauridos: Nenhum vento do deserto é tão implacável quanto os sonhos de um louco.

Prefiro oferecer minha mão que a lâmina da minha espada.
Pergunto-me qual você irá escolher?

Irmandade de Akasha

Tudo morre. Apenas a alma vive para sempre, indo de um recipiente para o próximo numa infinita Roda do Dharma. Quem pode dizer para onde nos levará a próxima vida? Os Irmãos de Akasha encontram as raízes de suas Artes em tais observações; ao contrário dos cristãos, esses magi exóticos acreditam que cada vida é uma de muitas — e passam essas vidas aperfeiçoando a alma para seu retorno à Roda.

Isso não significa que eles não acreditem no Inferno; nos Fossos da Harmonia, os pecados de uma pessoa são arrancados através de agonias descomunais. Para evitar tormentos como esses, os Irmãos praticam uma Arte igualmente descomunal — criada numa aldeia antiga chamada Meru. Através do domínio do corpo, da mente e da alma, esses magi ascendem de mortais acabados a imortais esplêndidos — herdeiros do Dô ("Caminho") que o homem perdeu.

A Trilha da Irmandade começa em Meru, a "primeira aldeia" construída no alto das montanhas do Oriente. Ali os grandes espíritos Dragão, Tigre e Fênix instruíram o povo no Caminho da Vida Harmoniosa. Os perigos foram muitos; para se protegerem, os *Meru ai* deram ao Dô a forma de uma arte de guerra poderosa. Quando Meru se foi, como todas as coisas, seus descendentes seguiram caminhos variados pelo mundo ou construíram fortalezas acima dele, continuando a desenvolver o Dô. Embora esses "Irmãos de Meru" tenham se separado, suas mentes retornaram a uma única fonte, um resquício compartilhado de seu antigo lar.

Essa Fonte de Meru aprofundou-se com o passar das eras. Irmãos que nunca se encontraram em pessoa se conheciam, e aqueles que morriam deixavam suas lembranças nas águas espirituais. Como as carpas, os Irmãos nadaram nessa Fonte antes, durante e após cada vida. Ali eles lavaram os terrores do Inferno. Conforme os filhos de Meru espalharam-se através das terras orientais, as Águas de Meru formaram uma ligação mística entre eles.

Diversos desses magi — agora chamados de *Akashi* por sua reverência a Akasha, a revelação viva primordial — seguiram em direção ao sul, ensinando e aprendendo conforme prosseguiram. A medida que sua sabedoria aumentava, o mesmo ocorria com sua arrogância. Com o tempo, eles ganharam o nome de "Punhos Lutadores."

Aqueles que não concordavam com seus ensinamentos caíam frente às suas Artes. Logo uma guerra terrível com seitas Tanatóicas maculou a Fonte. Irmãos morriam, lembravam-se de sua morte e vingavam-na na seguinte. O Caminho da Harmonia tornou-se o Caminho da Destruição. Quando os *Akashi* recuaram, centenas de anos e milhares de vidas haviam sido perdidos. Determinados a evitar algo semelhante no futuro, a maioria dos Irmãos se isolou e concentrou-se em encontrar a paz.

A paz se mostrou difícil de ser encontrada. Seitas rivais surgiram, e elas se lançam sempre que possível contra os Irmãos como dragões irados. Graças à Longa Noite Vermelha (uma renovação recente da antiga guerra), as tensões com os Tanatóicos estão frescas como ferimentos novos. E agora há os estrangeiros, com seu odor horrível e modos piores ainda! Apesar de tudo, os Punhos Lutadores dominaram sua fúria; misturando o Dô com as crenças de Buda, Lao Tzu e o mestre Kung, eles aperfeiçoaram seus corpos, espíritos e mentes. Mesmo assim, todo homem tem um limite. A medida que a Guerra da Ascensão agita a Fonte, os Irmãos de Akasha pensam numa resposta.

Agora um punhado de "Andarilhos" (emissários) viaja para o Conselho. Cada um é uma alma corajosa com Artes formidáveis, olhos curiosos e espíritos indômitos. Não é fácil viajar para tão longe — nem entrar na guerra de outro homem. Um Andarilho de Akasha combina o domínio espiritual com uma habilidade marcial extraordinária. Do poço de conhecimentos da Fonte, ele aprende perícias suficientes para sobreviver a esse novo mundo penoso. No entanto, ele enfrenta obstáculos assustadores — línguas estranhas, costumes estranhos, companhias rudes e pessoas que temem seus "olhos do demônio." Respirando profundamente, ele se volta para si mesmo, procura as águas relaxantes da Fonte e tenta sobrepujar as ilusões ao seu redor.

Filosofia: O mundo é uma sombra dançante, um véu de dor para aqueles que não conseguem ver além dele. Todas as coisas podem Despertar, embora muitas se recusem a fazê-lo; oriente aqueles que parecem estar prontos e fique de olho naqueles que não estão.

O Caminho flui através da moderação. Mantenha a saúde, transcenda o egoísmo e alcance além dos limites. O Dô se acumula graças ao equilíbrio dos elementos; quando você não estiver esperando, o Caminho virá. Até que esse momento chegue, prepare-se. A água não irá permanecer num recipiente rachado.

Estilo: A força assustadora, a consciência fantástica e a coragem inabalável de um praticante de Dô são frutos de uma árvore de perfeição espiritual. De forma ideal, sua harmonia com a Roda do Dharma permite que ele flua além de Si e do Outro, entrando nas águas compartilhadas do "toda a mente/nenhuma mente", onde todo ser vive. Ao fazê-lo, um Irmão sente emoções, lê as mentes, envia pensamentos para locais distantes ou deixa seu corpo para trás.

Esse corpo é o copo; a alma é a água. Quanto mais forte o copo, mais ele conserva. Assim, um Irmão exercita seu corpo constantemente. Sua empatia pelos outros se traduz por meio da compaixão por todos os seres, mesmo seus inimigos. Um Irmão bem treinado procura recuperar seus oponentes. A violência é o último recurso.

Organização: Retiros independentes ao longo do Oriente abrigam inúmeras escolas de Akasha — *Xiundaoyuan*. As Águas de Meru ligam todos eles, permitindo que um mestre em Zhongguo (China) consulte outro

em Choson (Coréia). Embora a maioria das *Xiundaoyuan* separe homens ("Portas Amarelas") das mulheres ("Portas Vermelhas"), ambos os sexos recebem um treinamento praticamente idêntico. Em cada retiro, um abade idoso e diversos delegados (os "anciões reverenciados") detêm o poder máximo. Os poucos Andarilhos na Europa não têm uma organização formal, mas seguem uma ordem de respeito baseada na idade.

Primus: Wu Jin fala em nome da Irmandade no Conselho, mas deixa claro que ele não é seu líder; no fundo, cada Irmão lidera a si mesmo.

Iniciação: A Irmandade começa com treinamento; mesmo o magus mais poderoso é considerado uma criança quando começa seu treinamento. O novato precisa convencer um mestre a instruí-lo; caso seja bem-sucedido, ele precisa observar um código de comportamento chamado de Preceitos Nobres, que aconselham o iniciado a evitar discussões prejudiciais, mortes desnecessárias, drogas e condutas sexuais impróprias. Assumindo o nome de "Irmão" — que todos são, independentemente do sexo — o iniciado inicia um Caminho árduo. Ele é testado constantemente e pode ser expulso se for considerado deficiente. O mestre decide se o Irmão merece ou não entrar na Tradição. Caso mereça, um ritual admirável lhe dá as boas-vindas à Fonte.

Daemon: Dragão, Fênix e Tigre guiam a maioria dos Irmãos, mas alguns são orientados por mestres espirituais ou espíritos elementais.

Afinidades: Mente e Água.

Seguidores: Viajantes orientais, acólitos de Akasha (artesãos, famílias, novatos não-Despertos, consortes guerreiros)

Conceitos: Diplomata, mestre-de-armas, sábio, estudante de Artes estrangeiras, tradutor, jovem aprendiz, guerreiro vingador

Estereótipos

Magi do Conselho: O jardim mais estranho que já vi. Alguns conduzem grandes rituais; outros entoam cantos para os deuses e outros ocultam motivações mais sombrias. Os cultistas da morte entre eles exalam um odor maligno, mas o Caminho murmura em seus ossos. O Dharma determinou uma trilha sinuosa para todos nós, mas lições maiores resultam de coisas como essas.

Dedaleanos: Os Dragões de Pedra têm uma mordida cruel, que usaram contra nós de forma demasiado freqüente. Também tenho dentes e irei usá-los com prazer se precisar.

Infernalistas: O Fosso da Harmonia guarda grandes tesouros para eles.

Discrepantes: Uma flecha voa de forma mais reta que uma pedra.

Desauridos: Arroz queimado com um grão envenenado.



Demore para se irritar.
A pressa e o orgulho embaçam a visão nítida.

Chakravanti (Eutanatoi)

Como todos sabem, uma encruzilhada é o caminho mais certo para o Mundo Inferior. Desse modo, é adequado que uma encruzilhada entre quatro culturas diferentes levasse à Tradição Tanatónica: os estranhos Chakravanti, ou Eutanatoi, que velam pela Arte da mortalidade.

Como folhas de uma árvore no outono, esses magi cuidam do momento entre a vida e a morte. Reencarnacionistas hereges, eles vêem a Criação como uma Roda da Morte e do Renascimento a girar continuamente. Quando algo — ou alguém — interfere no movimento da Roda, o obstáculo deve ser removido. O método de remoção pode ser tão simples quanto uma palavra gentil ou tão definitivo quanto um assassinato. Nenhuma outra Tradição inspira tanto medo quanto os Chakravanti. Mesmo os mais amáveis entre eles parecem demônios do Inferno aos olhos dos outros.

Por que eles existem? Porque a morte e a Sorte detêm um poder fascinante. Sendo mais específico, elas ocupam um lugar importante no plano de Deus. É melhor ter um aliado que compreenda e respeite a morte do que um que brinque com ela. Ninguém duvida da sinceridade e do conhecimento que esses magi demonstram, e ninguém pode questionar o poder em suas mãos. Desde que os Guardiões da Roda não passem dos limites, as outras Tradições aceitam rancorosamente sua presença.

Aliados ajudam. A parte hindu da seita tem uma ligação antiga com os Videntes de Cronos; juntas, essas Tradições bizarras comandam as Artes do Tempo, da Visão, da Sorte e da Morte — uma combinação sem a qual o Conselho não pode ficar. Os bruxos e xamãs, embora se tenha dúvidas quanto aos necromantes, muitas vezes também se aliam a eles; um respeito mútuo por ciclos e espíritos permite que concordem de modo geral. As outras partes da seita — os pagãos gregos e celtas e os misteriosos Madzimbabwe — completam os laços. As semelhanças unem as quatro Tradições, seja por vontade própria seja por outros motivos.

Mesmo o nome do grupo é controverso; às vezes seus seguidores chamam-se de *Chakravanti*, o nome antigo para os necromantes hindus; seus companheiros freqüentemente usam o termo *Eutanatoi*, um nome que os Herméticos preferem em razão de suas origens gregas. A questão ainda não foi decidida, de forma que a maioria dos magi simplesmente os chamam de "Os Encapuzados" — ou de outros nomes mais sombrios.

Os insultos começaram há séculos, quando os Akashi travaram 600 anos de guerra contra diversas seitas hindus; essas guerras terminaram muito antes do nascimento de Cristo, mas começaram recentemente. Entrementes, esses "filhos da peste" estabeleceram-se como guardiões da vida e sacerdotes do Destino. Um código rígido — o *Chodana* — foi desenvolvido, separando os fanáticos pela morte dos seus companheiros mais sensatos. Diversos *Samashti* (encontros) estabeleceram laços entre os hindus e outros Tanatónicos, criando as bases para a integridade e cooperação que levaram a Tradição até este ponto.

Essas seitas Tanatónicas abrangem uma estranha união quádrupla. Um grupo Céltico, os **Amparados**, preserva os mistérios pagãos de Annwynn e Carbonek; três seitas hindus (os **Natatapa**, os **Lhaksmists** e a **Consangüinidade do Contentamento Eterno**) correspondem à maior facção, buscando as guerras, a cura, a sorte e a necromancia respectivamente. Os **Madzimbabwe** africanos curam pestes e lidam



com espíritos, enquanto o pequeno mas distinto **Círculo da Romã** guarda os segredos de Perséfone, Hades e da filosofia grega clássica. Unidos pelos **Estudiosos da Roda** (arquivistas que rastreiam encarnações passadas), esses grupos diferentes encontram um ponto em comum no cruzamento entre a morte e o renascimento.

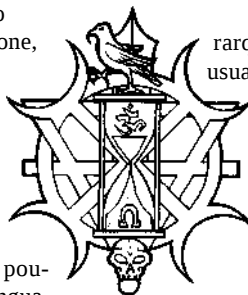
Como todas as encruzilhadas, essa Tradição é inquietante. A morte exerce uma atração fascinante — Jhor (**ver página 236**) — à qual poucos feiticeiros conseguem resistir; barreiras de língua, cultura e prática dividem as diferentes seitas, e seus colegas são hostis na melhor das hipóteses. Um Chakravat precisa caminhar com muito, muito cuidado. Suas magikas não devem ser tratadas de forma frívola. Mesmo assim, há Artes férteis a serem colhidas no jardim de cadáveres. Um Eutanato acredita que a Morte e a Sorte seguem o mesmo princípio; com uma mão firme na Roda, um magus pode transformar o azar em sorte.

Apesar da imagem que carregam, a maioria dos Chakravanti são extremamente bondosos. Muitos dos magos mais inteligentes e amáveis de toda a Convocação pertencem a esta Tradição. Sua seita exige responsabilidade e precaução. Ela pune de forma severa a inconseqüência. Para viver na encruzilhada, um magus precisa ser honesto, perceptivo e sábio. Essa sociedade estranha fornece uma mão firme no leme do Conselho e olhos vigilantes no momento da morte.

Filosofia: Tudo morre, e todos renascemos. Você só precisa olhar para uma plantação para saber que isso é verdade. Toda vida carrega dentro de si a morte e uma nova vida. O segredo para compreender isso é observar ambas.

Os fantasmas nos cercam; preste atenção no vento e ouça suas vozes. São as almas presas na Roda do renascimento. É melhor libertá-las e acabar com seu sofrimento. A sorte também caminha nessa Roda para aqueles que compreendem como girá-la de forma adequada — e com reverência.

Estilo e Ferramentas: A relação com o Destino torna um Encapuzado um mestre deste. Um Eutanatos experiente é capaz de interagir com fantasmas, curar ou disseminar doenças e degeneração, esmigalhar pedras e alterar as linhas do Destino para se adequarem a seus propósitos. Suas ferramentas dependem de sua seita: os celtas favorecem os rituais pagãos; os africanos preferem preces, tintas e partes de cadáveres; os hindus empregam uma variedade assustadora de flagelações, purificações, provações e desenhos; os gregos incrementam rituais elaborados com frutas, areia, cânticos e sacrifícios. Todas as seitas usam armas e símbolos da mortalidade.



Organização: Cada seita utiliza sua própria hierarquia; como regra, a Tradição aceita os títulos usuais do conselho, mas num nível mais simples:

Shravaka (aprendiz), *Chakravat/Eutanatos* (magus), *Acarya* (professor) e *Rimposhe* (Magister). Os anciões são obedecidos sem questionamentos, mas raramente agem sem consultar seus companheiros. Os Estudiosos da Roda servem como "conselho diretor" do grupo.

Primus: Chalech.

Iniciação: Todos os Chakravanti precisam morrer e renascer — literalmente. Um Acarya traz seu pupilo de volta dos confins da morte (onde ele Desperta), então lhe ensina as Artes e o Chodana, muitas vezes com visões de vidas passadas.

O código Chodana é essencial: resumidamente, ele determina uma crença na reencarnação, entropia e unidade de todas as coisas; um dever de aliviar o sofrimento, negar os excessos, praticar a piedade e purificar o eu; e a necessidade da morte antes da iniciação. Os Eutanatoi são treinados e observados cuidadosamente pelos anciões. Os que se perdem em seu caminho são eliminados.

Daemon: Dependendo de sua crença, um Eutanatos pode ver seu Atman como Shiva, Kali, Perséfone, Hades, Annwynn, a Dama da Sorte ou algum espírito animal mais simples, embora poderoso.

Afinidades: Entropia, Espírito e Terra.

Seguidores: Fantasmas, parentes aflitos, animais, médicos, mendigos

Conceitos: Curandeiros, guardiões, mercadores, assassinos, espíões, médiuns, necromantes

Magi do Conselho: Embora estejamos em companhia tão brilhante, seus medos os cegam para as verdades que parecem tão claras para nós. Apenas Sahajiya e nossos colegas bruxos compreendem a Roda como nós; os Punhos Lutadores conhecem seu nome, mas não entendem como ela gira.

Dedaleanos: Cavar uma sepultura para o mundo e chamá-la de leito é uma tolice.

Infernalistas: Estamos à beira das trevas; eles saltaram em direção a ela e precisam ser eliminados.

Discrepantes: Sigam seus caminhos, companheiros. Não forço ninguém a seguir minha trilha.

Desauridos: Tenha pena dos Loucos; eles morreram de pé e esqueceram-se de cair.

Nenhum homem é mais corrompido do que aquele
que conhece a morte e não liga para a vida.

Chœur Céleste (Coro Celestial)

Nenhum som é mais transcendental que as vozes do homem e de Deus em harmonia. Transportado pela comunhão, um canto humano imperfeito eleva-se como o vento e torna-se um carrilhão na música das esferas. Por isso, como é terrível ouvir esse canto sendo sufocado pelo tilintar de moedas e o ruído de vestes. O canto é rompido como um ladrão no suplício da roda, e suas notas tornam-se amarguradas. Os verdadeiros Cantores do Senhor se aterrorizam com esse clamor e levam as luzes à escuridão, às vezes com velas, outras vezes com ferretes.

O Canto começa com a Criação. A medida que Deus Cantou as primeiras notas, a Terra, os céus, os anjos e todos os seres vivos juntaram-se a sua voz. O Canto Divino aumentou num crescendo, e em seguida tudo repousou. Mas Lúcifer trouxe dissonância, e sua voz envolveu-se ao redor da base da Criação. No Jardim, Adão e Eva reuniam-se ao Senhor todos os dias através de cantos. Na noite da Queda, eles deixaram de cantar, e o mundo tornou-se mais sombrio a partir de então. Deus ainda ama o mundo, mas a Criação não canta mais para ele.

Mas o Canto nunca terminou. Para ouvi-lo é preciso Despertar. Todos os Coristas o fizeram, e sua missão é compor um hino que trará todas as vozes de volta à harmonia — rapidamente! Os Coristas ouvem um novo Canto à distância — uma Nênia Final. Antes que suas notas rebentem os pilares do Céu, os Cantores precisam unir as vozes Despertadas e fazer com que a harmonia volte ao mundo.

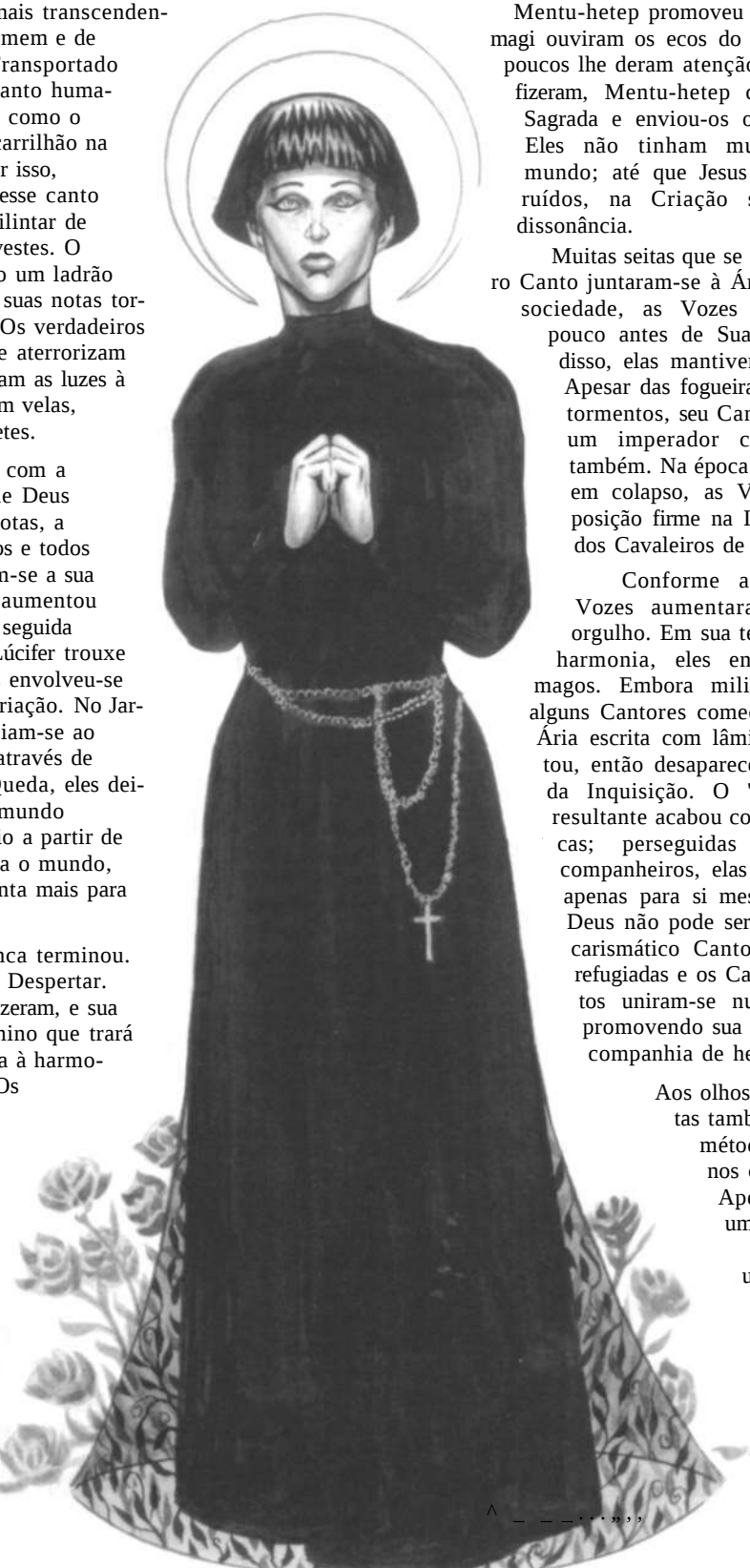
É uma tarefa perigosa, que começou quando o magus egípcio

Mentu-hetep promoveu uma reunião. Muitos magi ouviram os ecos do Primeiro Canto, mas poucos lhe deram atenção. Com aqueles que o fizeram, Mentu-hetep criou a Congregação Sagrada e enviou-os outra vez ao mundo. Eles não tinham muita utilidade nesse mundo; até que Jesus Cantasse acima dos ruídos, na Criação se ouvia apenas a dissonância.

Muitas seitas que se lembraram do Primeiro Canto juntaram-se à Ária do Salvador. Uma sociedade, as Vozes Messiânicas, surgiu pouco antes de Sua crucificação; depois disso, elas mantiveram Seu Canto vivo. Apesar das fogueiras, dos leões e outros tormentos, seu Canto continuou até que um imperador comesse a cantar também. Na época em que Roma entrou em colapso, as Vozes já tinham uma posição firme na Igreja — e a amizade dos Cavaleiros de Gabriel.

Conforme a Igreja cresceu, as Vozes aumentaram... às vezes com orgulho. Em sua tentativa de espalhar a harmonia, eles enfrentaram pagãos e magos. Embora militantes no princípio, alguns Cantores começaram a questionar a Ária escrita com lâminas. Seu canto hesitou, então desapareceu por trás dos gritos da Inquisição. O "Cisma da Piedade" resultante acabou com as Vozes Messiânicas; perseguidas por seus antigos companheiros, elas começaram a cantar apenas para si mesmas. Mas a Voz de Deus não pode ser negada. Unidas pelo carismático Cantor Valoran, as Vozes refugiadas e os Cantores recém-Despertados uniram-se num "Coro Celestial", promovendo sua melodia triunfante na companhia de hereges.

Aos olhos da maioria, os Coristas também são hereges. Seus métodos místicos marcamos como ferros em brasa. Apenas a compreensão e uma grande fé poderiam levar uma pessoa a unir-se a uma sociedade como essa, e realmente muitos a deixaram. Aqueles que permaneceram são almas fortes e devotas, brilhando com convicção.



Cada um desses magi (eles não toleram seu chamados de "feiteiros") ouve os ecos do Primeiro Canto de forma tão intensa que nenhum fogo pode detê-lo. Se pudessem escolher entre uma Igreja decadente e uma congregação nova e essencial, os Cantores prefeririam esta. Afinal de contas, Jesus ensinou prostitutas e cobradores de impostos; a maioria dos Coristas prefere estar cercado de pecadores honestos do que de hipócritas religiosos.

O Coro proporciona uma voz de consciência, reverência e caridade num Conselho repleto de ódio e rancor. Não que eles sejam submissos — é preciso ser um homem forte para ficar diante dos portões do Inferno e cantar! Um Corista Celestial é um fora-da-lei perante a Igreja e um inimigo para muitos de seus companheiros. Seria mais fácil simplesmente ocultar-se nas sombras da Igreja e esconder sua lâmpada sob uma cesta, mas a luz arde com tanta intensidade que ele não pode virar as costas para ela. Dividido entre a fé, o medo e a Voz inegável de Deus, ele afina sua voz, enche os pulmões e canta para sua alma imortal.

Filosofia: Nosso Pai tem muitas vozes — quando você o ouve no canto de outra pessoa, não pode ignorá-lo. Esse Canto pode vir da garganta de um mouro, de um artesão e mesmo de uma bruxa; as palavras não são importantes quando a fé está ali. A Nênia Final cresce como um trovão à distância. Logo ela irá sufocar-nos, a não ser que todos cantemos juntos.

A coragem deve ser seu refrão — a coragem de Daniel no covil dos leões ou de Cristo no Calvário. O Canto do Senhor nunca foi doce ou fácil, mas Sua Graça irá afastar as próprias chamas do Inferno.

Estilo e Ferramentas: Canto, fogo e preces concentram o poder em Deus. Conforme curam os doentes, cultivam as plantações e invocam chamas do céu, esses místicos brilham com a glória divina. Como santos, os Coristas muitas vezes manifestam auréolas e raios de sol quando realizam suas Artes; quando os mortais presenciam demonstrações como essas, eles se ajoelham em admiração. Em termos de jogo, a maioria dos milagres Celestiais são casuais; nenhuma outra seita goza da mesma reverência por parte das pessoas comuns.

O preço é a devoção; embora cada Cantor sofra de dúvidas e lapsos, sua fé precisa ser gigantesca. Como o vão de uma catedral, a visão de um Corista estende-se a um local exaltado que a maioria dos humanos nunca vê. Sem

uma convicção profunda, suas Artes — e sua sociedade — seriam impossíveis.

Organização: Diversos títulos do Conselho vêm de sugestões de Valoran; assim, o Coro utiliza-os sem reclamações. O *Tribunal Misericordium* (Tribunal de Perdão) determina as políticas para a Tradição; Valoran encabeça o Tribunal, mas não o domina, a não ser que isso seja necessário.

Primus: Valoran (o "nome secreto" de um bispo francês).

Iniciação: Embora alguns Coristas venham do clero, a maioria é composta simplesmente por pessoas comuns que experimentam visões arrebatadoras. Uma pessoa deslumbrada por tal conhecimento pode encontrar seu caminho até outras almas com a mesma mentalidade ou a algum localou livro sagrado. Ele aprende conhecimentos secretos com seu mentor. A iniciação inclui sete juramentos sagrados cujo não cumprimento pode levar à morte: Silêncio, Caridade, Perdão, Reverência, Reflexão, Trabalho Sagrado e Iluminação.

Daemon: Nenhum Corista usa essa palavra para descrever os anjos, santos ou vozes Divinas que o orientam.

Afinidades: Primórdio, Forças e Ar.

Seguidores: Clero, adoradores, guarda-costas, frequentadores da igreja, os doentes

Conceitos: Eremita santo, padre, reformista da Igreja, renunciador ao clero, curandeiro, erudito, cavaleiro, inocente, pessoa decaída recuperada pela fé

Estereótipos

Magi do Conselho: Cantamos perante um Conselho de lobos, mas talvez possamos diminuir seu apetite lembrando-lhes o Canto que todos compartilhamos.

Dedaleanos: Oh, gema, Prometeu! A águia do Orgulho rasga seu fígado enquanto a Razão o acorrenta a uma pedra. Mesmo eu não posso soltá-lo — você precisa levantar-se por vontade própria.

Infernalistas: Precisamos silenciar a Nênia Final em suas gargantas.

Discrepantes: Vozes gritando em terras desertas. Precisamos reconfortá-los.

Desauridos: Deus cega os orgulhosos com conhecimento. Reze para que você não se junte a eles.

Veja minha lâmpada. Ouça minha voz.
Por favor — o momento final se aproxima...

Oradores dos Sonhos

Para os europeus, os sonhos vêm de inspirações, uma visita da rainha Mab conferindo algum tesouro esquecido. Para o xamã que viaja meio mundo para estar no Conselho, o sonho é uma realidade, uma porta para um plano superior em que deuses falam diretamente com os homens. No espaço entre eles, os Oradores dos Sonhos constróem suas casas e desenham seus símbolos. Nenhuma sociedade entende os caminhos espirituais como esse grupo estranho.

A saga do povo dos Sonhos é nova, embora antiga. Antigamente, os homens e mulheres conheciam Iwa tão bem quanto conheciam uns aos outros. Os animais falavam, os fantasmas caminhavam e os próprios elementos ofereciam presentes aos sábios. Entretanto, o orgulho e a ignorância despedaçaram o mundo, e os Caminhos do Sonho foram perdidos por todos, exceto um punhado de pessoas. Enquanto a maioria dos homens sofria sob o sol escaldante ou em selvas terríveis, os mais astutos caminhavam no Sonho e mantinham as promessas antigas. Para seus amigos mortais, essas pessoas morriam, mas retornavam com segredos estranhos e terríveis; para Iwa, esses xamãs renasceram na verdadeira Trilha da Humanidade — um Caminho do Sonho que incitava o conhecimento, o respeito e poderes assustadores.

A maioria dos xamãs mantiveram-se isolados; mesmo nas menores tribos, esses místicos trilharam um caminho solitário. De vez em quando, um pupilo seria Chamado e um ancião o ensinava; exceto por isso, os curandeiros e as sábias cuidavam de fogueiras silenciosas, reunindo-se apenas quando fosse necessário.

As tempestades por vir provocaram essa reunião — um reunião diferente de todas as outras. Os espíritos avisaram que a tempestade estava chegando, um cataclisma tão grande que tudo seria arrastado. Através do Sonho, Iwa abria passagens, invocando seus escolhidos em direção a um novo Caminho. Alguns xamãs encontraram Nightshade, a mulher abençoada por espíritos, que conquista seu apoio à causa do Conselho; outros encontram uns aos outros em visões. Os Sonhadores vêm de terras distantes. O que encontram quando chegam ao conselho é ao mesmo tempo admirável e terrível.

A malícia e a ganância não são estranhas para esses viajantes, mas poucos cultivam esses vícios tanto quanto o povo pálido. Agora os espíritos gritam como doentes, e sua corrupção é algo terrível de ser testemunhado. O pior de tudo, esse povo pálido está vindo como gafanhotos para devorar as terras do Povo dos Sonhos. Esse é o centro da tempestade. Algo precisa ser feito!

Aqueles-que-Falam-com-Sonhos são um grupo muito variado, reunidos de milhares de terras diferentes e amontoados numa única Tradição. Os tons escuros de sua pele e os sons estranhos de sua língua levam os outros magi a uni-los por suas Artes do Espírito, então deixam esses "Oradores dos Sonhos" intrigarem-se uns com os outros. Felizmente, homens e mulheres de grande visão e sabedoria logo criam uma língua, um protocolo e um propósito único. Entretanto, esse trabalho dura anos e deixa os Oradores dos Sonhos irritados e envergonhados.

Nenhum está contente com o estado atual das coisas. O Sonho antigo torna-se amargurado; uma nova visão precisa mantê-los unidos.

Todos os Oradores dos Sonhos são unidos pela visão; um homem que não caminhou verdadeiramente nas Trilhas do Sonho não Despertou. Todos eles sacrificaram algo importante — família, saúde, segurança, conforto — pelo "privilegio" de criar esse grande Conselho. Alguns xamãs vêm das selvas, das montanhas e das planícies intermináveis da África; as flores-tas do Novo Mundo enviam seus filhos para as terras pálidas anos antes de Colombo "descobri-los". Um grupo estranho vem de um lugar do qual ninguém jamais ouvira falar, um lugar em que o mundo dos Sonhos e o mortal são o mesmo. Nórdicos pálidos dão aos "xamãs" seu nome europeu. A Tradição do Espírito abraça todos e pensa como conviver com eles mais tarde.

Todo xamã é um morto ambulante; como um Chakravat, esses curandeiros morreram e renasceram — simbolicamente, se não literalmente. Ele pode ser amigável, curioso, mal-humorado ou guerreiro; ele pode rir, falar através de enigmas ou simplesmente conversar. Acima de tudo, ele considera Iwa sagrado, respeita seus amigos e desejaria estar em casa.

Filosofia: Este mundo está vivo e é mais rico do que você pode imaginar. O Sonho o ajuda a compreendê-lo melhor. Você nunca deve pensar que já viu de tudo. Os espíritos são infinitos, assim como todos nós.

Eles também são traiçoeiros; os espíritos o tentam com poder. Não lhes dê atenção. Um homem ou mulher que foi Chamado para uma visão pode evitar suas armadilhas e caminhar no Bom Caminho do respeito e da harmonia. Nenhum de nós pediu para ser o que somos, mas vamos suportar isso alegremente se nosso sacrifício evitar que as pessoas se machuquem.

Estilo e Ferramentas: As Artes do Espírito não são "mágika" — a mágika é um truque dos mortais. A medicina é o Caminho do Toque; ele cura, altera e às vezes fere. No entanto, mesmo um Orador dos Sonhos guerreiro respeita os espíritos; para ele, estes são seus mestres, não seus criados.

Com provações, invocações, transe e oferendas, o povo dos Sonhos relaciona-se com os espíritos da natureza. Muitos adotam animais de totens, que se tornam seus amigos ou mesmo nos quais eles se transformam. O toque exótico desta Tradição vem de seus rituais simples, mas poderosos, seus modos primordiais e seu respeito pela Terra viva. Conforme transcendem o mundo material, esses magi beijam os espíritos e caminham nos Outros Mundos.

Organização: Os Oradores dos Sonhos evitam títulos do Conselho e freqüentemente convivem com povos familiares. Ao redor de suas próprias fogueiras, os xamãs

valorizam os jovens, respeitam visionários bem-sucedidos e reverenciam os anciões. Até agora eles não têm títulos comuns para esse povo — uma pessoa simplesmente reconhece quando alguém merece seu respeito.

A maioria das disputas são resolvidas por debate perante um conselho de anciões; cada lado tem o direito de falar e os anciões decidem em seguida. As punições normalmente são leves, mas a traição ou a corrupção certamente são sentenciadas com a morte.

Primi: Estrela-de-Águias e Naioba dividem um casamento, filhos e a liderança da Tradição até a morte de Naioba.

Iniciação: Um xamã é Chamado; uma visão poderosa termina sua vida anterior. A partir daí, ele passa por um ritual de "morte" e é instruído por seu ancião. Durante esse período, espíritos desafiavam-no constantemente; se ele se sair bem, eles logo o adotam numa Sociedade dos Sonhos. E consideravelmente fácil tornar-se membro da Tradição depois disso.

Daemon: Ancestrais e animais de totens inspiram os Oradores dos sonhos a avançar ao longo do Bom Caminho.

Afinidades: Espírito e Fogo.

Seguidores: Famílias, aliados (muitas vezes pagãos ou fazendeiros), escravos fugitivos

Conceitos: Diplomata, guerreiro, curandeiro, artesão, metamorfo, estranho curioso, cético desconfiado, herói de seu povo

Estereótipos

Magi do Conselho: Irmãos e irmãs, calembem a boca e deixem minha tenda. Vocês difamam o que não compreendem e poluem o que conhecem. Vejo sabedoria em seus olhos, mas suas bocas proferem tolices. Pelo bem do meu povo permaneço com vocês, mas não tentem forçar-me a seguir seus costumes!

Dedaleanos: Há muito tempo, o Local dos Sonhos foi separado de nosso mundo; somos o portal ambulante para esse Local e não vamos tolerar que continuem nos maculando.

Infernalistas: Esses zombadores das Visões envenenam Iwa com seu hálito. Gostaria de vê-los queimar em seus próprios Infernos.

Discrepantes: Fugam o mais rápido que puderem, companheiros!

Desauridos: Esse povo está preso no lado distante do Sonho. Eles são perigosos, mas merecem piedade, não ódio.

Se você teve uma visão, guarde-a com orgulho em seu coração;
ela vale aquilo de que você abriu mão para tê-la.

Ordem de Hermes

O estrondo de um trovão anuncia a chegada do *Magus Rex*, o Alto Mágico que comanda as Artes mais brilhantes da feitiçaria. Por mais de 500 anos, a Casa de Hermes reinou como a ordem mágica suprema na Europa. Agora bárbaros batem nas portas das Capelas poderosas e os mais selvagens entre eles parecem ser os próprios aliados dos Herméticos. Como as coisas chegaram a esse ponto?

Diversas guildas Herméticas arrastaram-se das ruínas de Roma; elas lutaram até que dois visionários estabeleceram a *Pax Hermética* e criaram uma Ordem de 12 *Collegia* (Casas) distintas. Como o Conselho que ela prenunciou, essa Ordem determinou protocolos, terminologias, títulos e discursos sociais. Fortalecidas dessa forma, as Casas progrediram ao ponto de determinar o pensamento mágico por toda a Europa.

Originalmente, a Ordem de Hermes era uma confederação de 12 Casas unidas sob o Código de Hermes, um compartilhamento de Artes e do *Enochian*, uma linguagem mágica secreta. Uma mistura de Artes egípcias, segredos hebreus, conceitos gnósticos e filosofia e ciência grega, o estilo Hermético de mágica dava ênfase ao aprendizado, ao ofício e à vontade. A chave para o pensamento Hermético é a perseverança; um homem ou uma mulher com conhecimento, raciocínio e vontade suficientes seria literalmente capaz de mover a Criação, precisamente o que os Altos Mágicos fizeram...

Até Mistridge.

Ninguém deu muita importância ao fato na época. Não era nem a primeira nem a última Capela a cair. A maioria dos Herméticos estava ocupada demais preocupando-se com vampiros (que haviam corrompido a Casa Tremere alguns anos antes) ou magos rivais (na Igreja e em terras pagas) para incomodar-se com a revolta dos Maçônicos. Foi um descuido fatal. Quando a Ordem da Razão começou sua perseguição, os Herméticos se apresentavam como um alvo enorme — e com excesso de confiança. Mais do que qualquer outro grupo, eles sentiram o calor dos canhões e o açoite do Castigo. Sua situação incômoda levou um mestre outrora desconhecido, chamado Balthric LaSalle, a interromper as hostilidades em relação aos bruxos e Cantores cristãos. Com a aprovação do *Judicium Hermes* (Tribunal de Hermes), ele iniciou um projeto que culminaria na Grande Convocação — um projeto impossível sem os recursos e influência da Ordem Hermética.

Para unir seitas tão diferentes sob uma liderança Hermética, a Ordem propôs as Esferas e os títulos. Mas embora as novas Tradições aceitassem esse plano, elas negaram ingratamente à Ordem sua autoridade por direito. Em vez de um Conselho liderado pelas 12 Casas e seu Tribunal, as outras seitas exigiam agora uma única Tradição que englobasse todas as 12 Casas em uma — e além disso uma que fosse igual às outras Tradições! Nenhuma questão causa mais discussões, inicia mais duelos e provoca mais intrigas que a consolidação das Casas Herméticas. O mestre LaSalle, louvado como era, ganhou muitos inimigos entre as Casas em razão disso. Embora os



magos apreciassem seus aliados e encorajassem a troca estimulante de idéias e Artes, era preciso considerar sua tradição. As Casas de Hermes eram as primeiras entre muitas — e muitos magos planejavam manter as coisas dessa forma!

Entre si, alguns Herméticos se perguntavam se juntar-se à Ordem da Razão seria possível. Afinal de contas, ambas as Ordens exigiam disciplina, discrição, aprendizado e uma paixão pelo conhecimento; ambas acreditavam que uma pequena elite deveria guiar e proteger as massas. Embora essa idéia incitasse discussões revoltadas, alguns Herméticos queriam "melhorar os Dedaleanos por dentro" — ou pelo menos lidar com eles a partir de uma posição forte. Afinal, a força é a marca de um magus — força de vontade, força da mente e força de propósitos.

Mesmo agora, as Ordem Herméticas comandam poderes tremendos: vastas fortunas; laços fortes com mercadores e estudiosos; os maiores arquivos; a melhor organização; os aliados mais fortes e a Capela mais poderosa — Doissetep. Embora alguns Herméticos sintam que sua importância esteja diminuindo, a maioria vê o futuro apenas como mais um desafio numa vida repleta de desafios. A Ordem irá prevalecer!

Filosofia: O desafio define o magus. Um mago verdadeiro não recua perante as dificuldades — ele as abraça, as transcende e as supera com suas Artes e sabedoria. Em cima da mesma forma que embaixo. Glorioso seja o artífice que saiba isso, que ao falar traga o Céu à Terra e eleve a Terra ao Céu, e que dessa forma ocupe o vazio entre eles. Ele pode verdadeiramente chamar-se Desperto.

Estilo e Ferramentas: Uma Arte fascinantemente complexa de sinais, símbolos, correspondências, pactos, linguagens, rituais e encantamentos saúdam alguém que deseje aprender os Mistérios Herméticos. Os rituais intrincados que definem a Alta Mágika aguçam a mente e criam laços entre coisas que não podem ser rompidos facilmente. Um mestre em tais Artes tece grandes magikas — comandos dementais, invocação de espíritos, tempestades de fogo e castelos de gelo — assim como encantamentos mais sutis — talismãs, adivinhações, traduções e coisas do gênero.

A doutrina Hermética ensina a mágika em três estágios: *goetia* (rituais menores), *theurgia* (união com formas divinas) e *magia* (Alta Mágika). Através de textos obscuros e rituais complexos, o artífice da vontade desenvolve uma compreensão do reino do pensamento puro, então transforma-se através de seus princípios. Esse processo infundável é arcano, perigoso e secreto. Aqueles que buscam essas verdades precisam demonstrar seu valor através do aprendizado, da política e da sorte.

Organização: Collegia diferentes especializam-se em campos diferentes: **Bonisagus** (pesquisa), **Flambeau** (guer-

ra), **Mercere** (comunicação), **Quaesitor** (direito e segurança), **Tytalus** (recrutamento) e **Verditius** (Tesouros Mágicos). O sétimo Collegium, **Ex Miscellanea**, existe como um grupo diverso agrupando quatro Casas menores: **Criamon** (videntes), **Jerbiton** (arte), **Merinita** (as fadas) e **Bjornaer** (místicos dos animais, agora unindo-se aos Verbena).

Todos os Collegia valorizam a disciplina, a formalidade, a discrição e a hierarquia rígida. O Código de Hermes e sua *Corrigenda Periférica* ditam as formas adequadas de comportamentos, modos de tratamento, procedimentos de certame e todas as outras formas imagináveis de interação. Os títulos do Conselho seguem uma versão simplificada do estilo Hermético (cinco títulos em vez de dez).

Primus: No Conselho, o Magister LaSalle representa a Ordem; entretanto, ele responde ao *Judicium Hermes*, composto de mestres de todas as Casas.

Iniciação: As universidades fornecem a maioria dos recrutas da Ordem. Os candidatos em potencial passam por testes ocultos de memória, raciocínio e percepção. Os recrutas passam um ano numa Capela Faculdade, então atravessam um aprendizado que dura diversos anos. Após passar por três graus de aprendiz (*Neófito*, *Zelator*, *Practicus*), o aprendiz enfrenta uma crise inesperada que serve como teste final; caso seja bem-sucedido segue-se a iniciação formal.

Daemon: Anfitriões angélicos, animais heráldicos e mentores fantasmagóricos fornecem ensinamento adicional para um magus Hermético.

Afinidades: Forças, Matéria, Mente e Fogo.

Seguidores: Estudiosos, mercadores, nobreza, criados de Capelas, animais mágicos, tropas mercenárias, espiões

Conceitos: Jovem mago, estudioso, espião, artista, erudito, mestre elemental, juiz, nobre

Estereótipos

Magi do Conselho: Uma assembléia de Artes Altas e Baixas, como o homem nunca viu! (Pena que sejam miseráveis tão ingratos!)

Dedaleanos: Um mistério: certamente fundamentais e orientados para um propósito bom. No entanto, suas Artes são profanas e frias como aço. Não confie neles, mas não os desconsidere.

Infernalistas: Uma turba balbuciante de pretensas magi. Deixe que eles queimem seus próprios traseiros!

Discrepantes: Bah!

Desauridos: Esses *demensi* adentram tanto o Crepúculo que a própria terra treme sob seus pés.

Sede audaciosos, generosos e orgulhosos, vós, rebentos dos grifos!
Nossa Ordem é magnífica e já passou
por tempestades piores que esta!

Videntes de Cronos (Sahajiya)

Para Despertar, você precisa saltar das percepções mortais para as imortais. E nenhum magus compreende tão bem as percepções e suas alterações como os Videntes de Cronos. Intitulados em homenagem ao titã do tempo, esses feiticeiros excêntricos não se preocupam com costumes e preconceitos. O medo é a primeira coisa que some com a chegada de um Sahajiya; outras coisas — inibições, roupas, sanidade — muita vezes vêm em seguida.

A Igreja e a sociedade repudiam o corpo; as paixões são o legado do homem para a Queda. Os Videntes — ou *Sahajiya* (basicamente, "Naturais"), como muitos se denominam — acreditam no oposto. Em sua lógica extravagante, mesmo as paixões mais sombrias são Divinas. Através delas uma pessoa pode observar a Criação como se fosse um deus. A partir dessa perspectiva exaltada, um magus pode ver um tecido infinito que liga todas as coisas. Para os Videntes, a Criação é algo vivo, que eles afirmam amar — muitas vezes da forma mais carnal possível! Para abrir essa Trilha para a divindade, os Videntes entregam-se a todos os vícios imagináveis — uma prática que os coloca apenas um degrau acima dos demônios na avaliação da maioria de seus companheiros (e um degrau abaixo dos anjos entre aqueles que desejam aproveitar tal licença).

Os assim chamados *Extáticos* ocupam lugar estranho no Conselho. Por mais assombrosas que sejam suas práticas, os Videntes possuem dons de profecia, compreensão e empatia aos quais nenhuma seita pode se equiparar. Foi seu maior mestre, Sh'zar, que invocou a reunião; seus companheiros mais próximos, os três Divyas — Tali, Akrites e Kalas -, ajudaram a reunir os magi. Embora sua sociedade seja extraordinariamente desagregada, há centenas de Videntes. Mesmo o mais simples entre eles vê o passado e o futuro recente, e seus mestres são literalmente capazes de mover o tempo — um feito que a maioria dos magos considera impossível! Por isso, apesar de sua reputação maligna (ou às vezes por causa dela), os Sahajiya sempre parecem terminar numa posição de destaque na mesa.

Como a maioria dos magi, os Videntes afirmam ter herdado as Artes mágicas mais antigas. Pode-se traçar a origem de suas seitas até a Índia e a Grécia antigas, em que tântricos, bacantes e siddhu enlouquecidos dançavam noite afora. Não é uma surpresa o fato de seu grupo compartilhar uma amizade antiga com os Chakravanti; Sh'zar é fundamental para a aceitação daquela Tradição. No entanto, até pouco tempo os próprios Extáticos dificilmente podiam ser chamados de seita"; seus devotos reuniam-se em grupos pequenos, mas nunca se esforçaram para unir-se — até o Vidente.

Se acreditarmos nas lendas, Sh'zar viveu muitas gerações e fez mais em uma do que a maioria dos homens poderia fazer em cinco. Dizem que ele viajou por todo o mundo conhecido com poderes espantosos

de persuasão e previsão. Devoto da paz, ele derrotou muitas seitas guerreiras com carisma, eloquência e nuvens prodigiosas de haxixe.

Embora renomado por suas profecias, sua maior Arte consistia em unir diversas pessoas. Ao compartilhar seu amor e sua dor, ele convencia muitos a dividir aquela e deixar de causar esta. Seus seguidores preferem esse método à violência aberta, e muitas vezes criam "rodas de punição" empáticas, reunindo um atormentador e sua vítima para demonstrar a dor que ele causou. Apesar dos ideais de Sh'zar — incorporados no Código de Ananda, os mandamentos dos Extáticos — alguns de seus seguidores são extremamente perigosos. Quando a "paixão" torna-se a chave para a divindade, mesmo o maior dos magi é obrigado a ficar de olho em seu rebanhão.

Como profetas, os mestres Videntes têm uma habilidade não invejável de ver o que está para acontecer. Durante a Grande Traição, eles serão desgraçados; um livro de Tali Eos, *As Nove Paixões Sagradas*, irá redimi-los de certa forma, mas os Extáticos serão tratados com hostilidade a partir de então. Apesar da profecia sombria, esses magi buscam apaixonadamente o futuro, beijam-no e seguem adiante.

Um demônio para alguns, um santo enlouquecido para outros, o Sahajiya brilha com uma chama interior. Mesmo distantes de seus vícios, ele é anormalmente perceptivo, eloquente e muitas vezes bem instruído. Ele defende suas Artes com uma lógica tão complexa, e ao mesmo tempo tão simples, que deixa os mestres Herméticos confusos. Para ele, os limites da mortalidade, da forma e do tempo são ilusões. Quando você deixa de acreditar neles, eles desaparecem e permitem que você Desperte.

Filosofia: O mundo é algo vivo. Ele chora, ele canta, ele ama, ele destrói, tudo sem conter-se. A Criação é vasta demais para a visão mortal. Nós a tratamos como uma amante e nos juntamos à sua alegria e dor eternas. A paixão é um direito Divino e nos leva a essa Trilha.

Mas nunca se esqueça de que todo homem pode criar ondas no mar. Para amar o mundo, você deve evitar a malícia e a desatenção. Há dor suficiente no mundo do jeito que as coisas estão; criar mais é cuspir no rosto de sua amante e rir com suas lágrimas.

Estilo e Ferramentas: A Trilha da Paixão tem muitos caminhos. Alguns Extáticos são verdadeiros incubos e súcubos, outros cercam-se de bebidas e drogas. A maioria dos Extáticos dança, canta e medita em posições estranhas, e alguns rejeitam todos os vícios e punem-se de forma dilacerante. Alguns fazem tudo isso e deixam as paixões se manifestarem de acordo com sua vontade.

Quando o feitiço um Extático toma forma, o mundo parece girar, derreter e sumir; uma visão fantástica toma

seu lugar — uma terra divina girando ao som de Shiva e Kali. Ele vê o passado e o futuro, interage com espíritos, lê as emoções, altera seu corpo (com força, velocidade, cura ou mesmo dor) e sente *tudo* com uma acuidade sobre-humana. As vezes ele divide isso com outros...

Organização: Apesar de sua natureza aparentemente inexistente, esse Culto de Cronos pratica a organização tribal. Seitas de tântricos hindus, religiosos muçulmanos, hereges cristãos, curandeiros africanos e pagãos de descendência grega, celta e nórdica seguem seus costumes ancestrais, misturando-os com outras seitas para produzir um híbrido desvairado. Sh'zar e seus Divyas (mestres) presidem o grupo, instituindo seus provérbios: o Código de Ananda.

Esse Código fornece moralidade e estabilidade à multidão. O Código declara que todas as coisas são milagrosas; encoraja a responsabilidade pelas suas ações e a cura de ferimentos antigos; protege os mortais da Iluminação forçada; nega a inevitabilidade da profecia; determina punições para aqueles que machucam outros; admite a existência do medo, mas o priva de seu poder; e aconselha os Videntes a evitar o ódio e alimentar o humor.

Primus: Sh'zar, o Vidente.

Iniciação: Todo Sahajiya tem sua vida arrancada de si por uma visão poderosa; a partir daí, muitas vezes ele aprende a Trilha da Paixão com um mentor que lhe concede um elo sagrado de confiança (*Diksham*), ligando-os através do tempo e da distância. Dependendo da seita, sua iniciação final pode ser fácil ou perigosa.

Daemon: Deuses da paixão, espíritos enganadores e mesmo um eu futuro manifestam-se para orientar um Vidente.

Afinidades: Mente, Tempo e Água.

Seguidores: (Possíveis) amantes, enganadores, artistas, filósofos, eruditos

Conceitos: Libertino, dançarino, ator itinerante, profeta, louco, poeta

Estereótipos

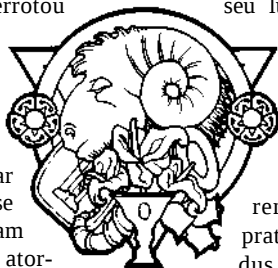
Magi do Conselho: Seus olhos são cegados pelos livros, meus amigos. Venha sentir a luz do sol e ver realmente o sol.

Dedaleanos: Seu futuro é um punho de aço e jatos frenéticos de fumaça.

Infernalistas: A dor vem com a vida, mas transformar toda sua vida em dor é uma abominação.

Discrepantes: Beije-me e siga seu caminho.

Desauridos: Nenhuma estrela brilha mais do que aqueles que puseram fogo em si mesmos.



A santidade de um templo está em sua alma, não em suas pedras.

Solificati

Uma pessoa Desperta usa uma coroa. Como a auréola de um santo, esse diadema brilhante demonstra a ajuda de Deus. Para conquistar essa coroa, um magus precisa olhar através das aparências falsas, dominar a Arte da Transformação e refinar-se do barro ao ouro.

A alquimia, a Arte da Transformação, lida com o apuramento de materiais básicos para um estado superior. Mortais "orgulhosos" tentam transformar chumbo em ouro, mas o alquimista verdadeiro quer transformar a si mesmo. Embora essa missão envolva disciplinas materiais, esses refinamentos são como os primeiros passos no Caminho Real. Os alquimistas Solificati têm seu nome em razão da coroa do domínio. Esses "Coroados" demonstram suas realizações com orgulho — com orgulho demais para algumas pessoas — mas eles têm esses direitos. O caminho para suas fileiras é longo e tortuoso, cercado por dragões de cobiça, ignorância e instabilidade material. A chama do gênio pode tornar-se uma tocha (ou uma explosão) muito facilmente.

Essa Trilha começa no Cálice de Isis, com as Artes de Hatshepsut, que cobria suas bochechas com ouro que fazia a partir de areia. Brilhando como o sol, ela ensinou a seus melhores alunos como refinar a poeira resplandecente. Ela dizia que, assim como a areia humilde transforma-se em ouro puro, o pupilo mais inexperiente poderia, através da sabedoria, tornar-se um mágico — e mais. Para proteger seus segredos, ela os ocultou em hieróglifos misteriosos — figuras tão simbólicas que mesmo os mestres escribas não conseguiam decifrá-los. A rainha repassou os segredos para 10 de seus Portadores do Cálice mais confiáveis, pedindo aos magi que se aperfeiçoassem como a areia.

Naturalmente, esses segredos se disseminaram para lábios menos confiáveis. O conhecimento de Hatshepsut logo misturou-se às descobertas de mágicos taoístas, magos Herméticos, rabinos judeus, oráculos pagãos e místicos cristãos, criando uma Arte estranha capaz de condenar ou divinizar com igual sucesso. Para aqueles que procuraram a alquimia com intenções gananciosas, a Maldição do Ouro transformou sua fortuna em ruínas; para aqueles que buscavam o Caminho Real do auto-aperfeiçoamento, a alquimia concedia riquezas, Iluminação e imortalidade.

Ao longo do caminho, os alquimistas refinaram curas maravilhosas, minérios magníficos e uma linguagem de símbolos tão rebuscada e complexa que mesmo seus mestres compreendiam-na apenas parcialmente. Um grupo desses mestres, a Guilda do Leão Branco, reuniu diversas seitas de Altos Artesãos; essa aliança auspiciosa da "Guilda Dourada" levou os Maçônicos de um conjunto de casas a uma Ordem de grande escala. Pouco depois, o duque Leão Branco Luis de Varre uniu sua guilda a diversas outras escolas alquímicas. Dando ao resultado o título de "os Coroados", ele ajudou a estabelecer a Ordem da Razão.

Isso não iria durar muito tempo. Os alquimistas, acostumados a auto-suficiência, rebelaram-se contra a "interferência" das outras convenções. Os

Solificati deixaram a Ordem logo depois de sua fundação e rapidamente desintegraram-se em facções conflitantes. O resultado foi uma série de guerras destrutivas — guerras que terminaram quando o Diplomata Luis liderou os Coroados de volta ao Caminho Real. Agora uma Tradição, os Solificati mantêm sua independência enquanto trabalham visando um objetivo maior.

Para estranhos, um Solificato parece arrogante e introspectivo. Sua pesquisa parece ser mais importante do que as graças sociais, e muitas vezes ele fala através de charadas e procura por significados ocultos. Se for minimamente competente, esse magus cerca-se de bens mundanos — com o que ele parece não se preocupar. No entanto, por trás dessa fachada, o alquimista é um vidente que luta contra sua própria cegueira. Para ele, o mundo é uma trama de símbolos, atormentadora em sua complexidade, mas simples se souber onde e como procurar. Seus costumes enigmáticos são um desafio para os outros: *ver além do óbvio. Ultrapassar seus limites. Quebrar o ovo da serpente e cortar sozinho os dentes de Ouroboros. Apenas então você poderá chamar-se "magus".*

Filosofia: A mágica é um símbolo do auto-refinamento. Embora ela conceda grandes poderes, essas jóias não são nada comparadas ao processo espiritual. Tudo na Criação é parte desse processo (as estrelas, os minerais, os espíritos, os animais) e reflexo da verdade cósmica; todo objeto tem um estado superior. O mundo é orgânico, coberto de infâmia que, quando refinada, revela a Divindade. Esse refino representa o maior dos desafios; ele exige sabedoria, educação, intuição e um equilíbrio entre os elementos interiores e exteriores.

A perfeição de uma pessoa leva todos à perfeição. As coisas materiais são vazias no final das contas. Uma pessoa precisa ser generosa como o poeta, honrada como a chama e valente como o leão. A Pedra Filosofal verdadeira não é nem mesmo uma pedra — é o espírito que vive para sempre.

Estilo e Ferramentas: Ao contrário dos Herméticos com os quais se assemelham, a maioria dos Solificati é calma e paciente. Em laboratórios repletos de livros, queimadores, tabelas astrológicas e produtos químicos estranhos, eles transformam a matéria mundana em objetos maravilhosos. Chumbo em ouro é apenas o começo. Suas poções, pós, Metais Verdadeiros e chamas estranhas são menos intimidadores que as tempestades incontrolláveis de seus companheiros Herméticos, mas se usados com sabedoria, podem ser igualmente eficazes. Tratados com descaso, levam a catástrofes.

Entretanto, esses brinquedos são apenas uma enganação; a mágica verdadeira aparece na consciência, nas percepções e faculdades expandidas que um bom alquimista alcança. Seus sentidos, mente e resistência alcançam níveis sobre-humanos; ele é capaz de ver o passado e o futuro, curar-se, até mesmo ler pensamentos e emoções. O magus torna-se seu próprio foco; desde que possa concen-

trar-se em suas experiências, seus sentidos se aguçam. Alguns Coroados chegam a tornar-se um rebi — hermafroditas que misturam elementos masculinos e femininos em um todo perfeito. O emissário escolhido a dedo pela Tradição para a Primeira Cabala é um desses rebis, formados a partir da união de dois magi.

Organização: O diplomata Luis evita os erros do passado. De modo geral seus Solificati ficam livres para cuidar de seus próprios projetos. Nessa época um alquimista é julgado por suas realizações e conhecimento, não por seu título em alguma hierarquia desprezível. O aprendizado é essencial, mas após a graduação todo Coroado é igual — desde que possa demonstrar seu valor. Muitas vezes deixa-se que os magi resolvam suas disputas (preferencialmente através de certames, não assassinatos). Por mais escandaloso que seja, esta Tradição reverencia a igualdade entre homens e mulheres. Para eles a compreensão é mais importante que o decoro.

Primus: Diplomata Luis de Estes.

Iniciação: Convencer um bom alquimista a treiná-lo já é difícil; os testes, tarefas e lições infundáveis que vêm junto com o treinamento espantam todos exceto os mais dedicados. Muitos aprendizados duram de cinco a dez anos; nesse período, o "ovo" (aprendiz) aprende os símbolos mais comuns, mas precisa descobrir o resto sozinho. Poucos textos alquímicos apresentam escritas — figuras e algumas referências codificadas são tudo que um ovo precisa aprender. Se ele Despertar, pode se integrar a uma sociedade formal — ou não. A maioria dos ovos não sabe a que se filiou até que tenha sido escolhida para filiar-se.

Daemon: Criaturas mágicas, signos do zodíaco e animais conduzem uma dança jovial ao longo do Caminho Real.

Afinidades: Matéria e Terra.

Seguidores: Patronos ricos, artistas, aspirantes a alquimistas, pessoas auxiliadas

Conceitos: Estranho misterioso, boticário, monge, astrólogo, pintor, nobre, irresponsável

Estereótipos

Magi do Conselho: Ah, os Leões de Hermes são companheiros dignos, e os Ventos do Deserto brilham como ouro, mas o resto desses vaidosos são como brasas na gordura. Talvez os Etíopes tenham segredos para compartilhar...

Dedaleanos: Suas torres de pedra pesam sobre os corações das pessoas.

Infernalistas: Sangue de dragão é vinho para esse pessoal. Que isso apodreça suas entranhas carcomidas!

Discrepantes: Quem sou eu para condenar as fagulhas por fugirem do fogo?

Desauridos: Uma linha rompida produz tramas danificadas.

Ergue-te acima do pó se pretendes transformá-lo em ouro.

Verbena

Os Deuses Antigos não estão mortos, nem seus seguidores. Apesar da disseminação do cristianismo, as florestas e montanhas ainda abrigam os costumes pagãos. Mesmo a maioria dos cristãos sabe o bastante para respeitar os Deuses Antigos. Quem sabe quando eles — ou seus servos — podem estar observando?

Mas agora esses servos são cercados pelo exército de Deus. Outrora tolerados, os pagãos tornaram-se um símbolo de tudo que a Igreja proíbe. Enquanto caçadores de bruxas vasculham os campos, uma coalizão de pagãos — os Verbena — surge para enfrentar a ameaça. Com Artes sangrentas e costumes selvagens, esses filhos de Brigid, Odin, Freya e o resto reúnem-se ao redor de fogueiras para invocar a noite que está por vir. Quando as trevas caem, eles ensinam suas crianças e destroem seus rivais com a paixão de seus antepassados guerreiros.

Os Verbena afirmam que, no princípio de tudo, os Wyck primordiais conduziam as correntes da Criação. Deuses encarnados, eles ensinaram a mágika aos primeiros feiticeiros. Os histórias chamam-nos de *Tuatha De Dannann*, *Aesir*, *Vanir*, *Bogatyrs*... Seus nomes não são tão importantes quanto seu legado. Além de sua mágika, esses semideuses criaram os Caminhos Antigos e deixaram sinais para que seus descendentes pudessem viajar através deles. Outros magi têm opiniões diferentes, e chamam os Verbena de crias de Lilith ou prostitutas de Eva — a descendência maculada pelo pecado.

Embora herdeiros dos segredos místicos mais antigos, os Verbena são uma sociedade nova. Até recentemente, seitas pagãs espalhadas cuidavam sozinhas de suas fogueiras. No entanto, à medida que caçadores de bruxas e cultos demoníacos aumentavam, os pagãos foram forçados a entrar cada vez mais em meio às trevas. As coisas estão mudando. Quando dois inquisidores, o general Wyndgarde e o barão Ulrich, atacaram fortalezas pagãs na Inglaterra e na Floresta Negra, os sobreviventes formaram uma sociedade vingativa. Dois feiticeiros carismáticos, Nightshade de Harrowgate e William Croth de Baerwald, construíram sua seita a partir de práticas celtas, eslavas, escandi-

navas e pagas.

Durante os primeiros anos da Convocação, Nightshade e Groth encontraram-se com representantes do Coro e da Ordem Hermética; logo eles encontram um ao outro. Através de um Grande Ritual, eles incorporaram Thor e Brigid e criaram um elo vital. Após estabelecer uma seita base com pagãos britânicos e alemães, eles juntaram aliados de terras distantes. Deixando de lado tudo exceto um par de facas, esses magi corajosos aventuraram-se através das Trilhas dos Wyck, William indo para o leste e Nightshade para o oeste. Após algum tempo, Nightshade voltou com magi de terras desconhecidas (América do Norte); Groth faleceu no Extremo Oriente, mas os Irmãos de Akasha retornaram em seu lugar. Com a ajuda de refugiados fugindo de Tezghul, Nightshade estabelece uma nova Tradição a partir das Religiões Antigas.

Como a erva da qual retiraram seu nome, os Verbena são os mestres da cura, da previsão e da purificação. Não que muitos de seus rivais confirmem isso — apenas os Chakravanti e os Videntes geram mais controvérsia que esses pagãos. O ódio entre os bruxos, os Herméticos (que outrora exterminaram a Casa Diedne, uma seita druida ligada ao povo de Nightshade) e os Coristas é bem conhecido. Esses aliados desconfortáveis vêem o lado mais sombrio da Tradição — os metamorfos hedonistas que dançam mis sob a lua, derramando sangue para divindades banidas. Entretanto, para os bruxos a vida é sagrada. Ela deve ser

aproveitada. Não é um estado decaído que deve ser suportado. Dor, alegria, ódio, êxtase, nascimento, morte, canto e preces — estas são traves na roda eterna. Os Verbena celebram os aspectos mais brilhantes e sombrios da Criação, e suas divindades resumem a paixão e o valor que os bruxos tanto respeitam.

Esses magi também reverenciam o ciclo das estações. Cada virada é uma festividade, cada colheita uma bênção. O sexo é uma comunhão, a união do homem e da mulher e o início da vida. O sangue é a água da imortalidade, a seiva da Arvore do Mundo. O nascimento é o grito de uma nova criação e a morte é uma semente de coisas que estão por vir.

Como seus deuses, os Verbena podem ser implacáveis. A área de cada grupo tem uma árvore, que é nutrida com o sangue de sacrifícios e das veias dos próprios bruxos. Por outro lado, a honestidade, a compaixão e a generosidade também são virtudes pagãs primordiais. Um Verbena é leal a seus amigos, impiedoso com seus inimigos, rebelde em seus modos e corajoso em suas Artes. Via de regra, nenhuma seita apresenta melhores amigos e piores inimigos.

Filosofia: A mágica flui da união da Divindade interior e exterior. A Criação é sagrada, assim como o corpo; da mesma forma que uma criança, o poder emerge quando os dois se unem. O ciclo das estações ecoa o ciclo da vida — do nascimento à morte ao renascimento. A paixão é o pulso do Despertar e o sacrifício — especialmente o auto-sacrifício — é o maior dom que você pode oferecer. Nada vem sem um preço, e todas as coisas, boas ou ruins, repercutem com uma força muito maior. Se você está disposto a segurar o fogo, prepare-se para se queimar; mas é melhor ser consumido pelas chamas da criação do que esperar friamente e observá-las à distância.

Estilo e Ferramentas: Nenhuma outra Tradição compreende a vida como os bruxos; eles nadam em suas águas desde o momento do Despertar. Para acabar com a distância que separa o espírito e os elementos, os Verbena usam fogo, ervas, sangue e misturas. O ar livre fornece seu santuário e a lua abençoa suas celebrações. Para permanecer próxima à terra, a maioria dos Verbena anda descalça e realiza suas Artes sem roupas, mesmo nos climas mais rigorosos. O círculo — símbolo da unidade eterna — torna-se sua Cruz, e a árvore — símbolo do mundo vivo — marca sua catedral.

Organização: Até recentemente, esses magi realizavam suas práticas em grupos pequenos ou sozinhos; sob a liderança de Nightshade e Groth, eles se juntaram. Mesmo

assim, ainda evitam títulos do Conselho e zombam daqueles que consideram importante a hierarquia.

E claro que os bruxos têm sua própria hierarquia: um círculo, composto por treze, nove, sete ou três integrantes, assume o lugar da Capela. Cada círculo possui dois seniores (um sacerdote e uma sacerdotisa) que chefiam os rituais e mantêm a ordem. A maioria das disputas são resolvidas com debates, mas algumas apresentam provações, combate ou ambos. Os Sabás — Imbolg (2 de fevereiro.), Beltane (1º de maio), Lughnadh (1º de agosto.) e Samhaine (31 de outubro.) — levam a grandes celebrações, assim como nos solstícios de verão e inverno. Embora os homens representem boa parte desta tradição, nenhuma seita está ligada mais intimamente às mulheres — mulheres selvagens e perigosas.

Primus: Nightshade de Harrowgate.

Iniciação: Todo iniciante precisa passar por um ritual de morte e renascimento. Ele é testado rigorosamente e precisa fazer juramentos de sangue antes da aceitação. Umavez renascido, o bruxo é chicoteado enquanto os espíritos observam. Seu sangue sela os juramentos.

Daemon: Os Verbena costumam ver Deuses Antigos, nas alguns são orientados por guias animais.

Afinidades: Vida e Água.

Seguidores: Fazendeiros, famílias, pagãos ocultos, herboristas, guardas-florestais

Conceitos: Eremita, rebelde, herborista, metamorfo, curandeiro, guarda-florestal

Estereótipos

Magi do Conselho: Engula seu orgulho e estenda sua mão — essas pessoas podem ser aliados estranhos, mas todos compartilhamos um inimigo comum.

Dedaleanos: Prefiro beber o sangue de meu próprio coração do que ver vocês transformarem este mundo em aço e papel.

Infernalistas: Eles se revoltam contra a Igreja adorando seu oposto. No entanto, um escravo perverso continua sendo um escravo.

Discrepantes: Cuidem bem de seus jardins, companheiros. A tempestade está próxima.

Desauridos: Sábios com os corações de lobos e as mentes de crianças.



A Árvore do Mundo tem mais galhos que sua Cruz —
e raízes muito mais profundas!

A Ordem da Razão

... Deus, o pai, o arquiteto supremo, já construiu este lar cósmico que observamos, o templo mais sagrado de Sua divindade, pelas leis de Sua sabedoria misteriosa... Mas, quando o trabalho terminou, o Artesão continuou desejando que houvesse alguém para ponderar sobre o projeto de uma obra tão grandiosa, para amar sua beleza, para maravilhar-se com sua vastidão. Assim... Ele finalmente começou a pensar sobre a criação do homem.

— Giovanni Pico della Mirandola, "Oration, on the Dignity of Man"

Ajuda Muito Rara

Sem ferramentas e filosofia, o homem é um anjo decaído. Para permanecer merecedora da confiança de Deus, uma pessoa precisa buscar os padrões sagrados deixados por Ele, abraçá-los e iluminá-los para outros. Como esses ideais foram corrompidos por um mar de cobiça e pecado, Deus retirou Seu favor; para o magus Dedaleano, o Grande Projeto que Ele deixou é a chave para a salvação.

Quando os primeiros Artesãos Sagrados descobriram os segredos do fogo, dos idiomas, da agricultura e do comércio, a humanidade superou as súplicas e a esperança; enquanto outros permaneceram na chuva e imploraram a ajuda de Deus, artesãos e reis responderam suas preces. Um Artesão Sagrado não se coloca acima de Deus, mas utiliza as ferramentas do Senhor e torna-se Seu aprendiz. Dessa forma, o Grande Projeto é uma responsabilidade sagrada.

Ele também é muito bom, especialmente considerando-se os padrões terríveis que a maioria das pessoas sofre. Um personagem Dedaleano está numa missão; para ajudá-lo, ele leva armas, espadas mais finas e máquinas maravilhosas; ele ajuda os doentes com poções poderosas e atravessa o ar em planadores ou balões de ar quente. Para os padrões medievais, o que ele faz não deveria funcionar. Mas funciona... e bem.

Ninguém resume tão bem o espírito do Renascimento como um magus Dedaleano. Sábio, sofisticado, dedicado e incansável, ele ou ela sai corajosamente da Idade Média e segura uma lâmpada para iluminar a Trilha. Para esse virtuoso, Deus estabeleceu Sua Criação a partir de regras e cálculos precisos. Compreendê-los é entrar na oficina de Deus e juntar-se a Ele em seu ofício.

Esferas de Influência

• **As Artes:** A sofisticação artística é o objetivo de todos os aspirantes a altos postos; assim, as ciências humanas — filosofia, literatura, lógica e belas-artes — são o ponto de partida para novas idéias. Ao trabalhar com alegorias, símbolos e ideais clássicos em sua obra, Dedaleanos de todas as crenças encantam sua audiência e espalham sua mensagem. Essa audiência está ansiosa, particularmente entre os novos-ricos e a nobreza.

• **Cortes:** Com sua riqueza, sofisticação e idéias inovadoras, muitos Membros da Guilda são saudados tanto por monarcas como por mercadores. Isso permite que a

Ordem influencie a política (aberta ou secretamente) ao redor de todo o mundo.

• **A Igreja:** Aliados convictos da Igreja católica, os Gabrielitas ficarão divididos durante a Reforma que está por vir; no entanto, até que isso ocorra, esta Convenção segue para o campo de batalha, constrói hospitais, caça bruxas e influencia o Vaticano com bolsas cheias de dinheiro, lâminas desembainhadas, teologia inigualável e, é claro, milagres.

• **Casas:** Localmente, artesãos habilidosos reúnem-se para construir cidades e portos; lá Maçônicos, Artífices e Perseguidores estabelecem casas, onde disseminam os ideais de bom trabalho, ensinam técnicas avançadas e festejam por horas. Toda casa combina um santuário, uma escola e uma taverna; essa combinação atraente faz dela um imã natural para pessoas trabalhadoras.

• **Sociedades Secretas:** Durante a Idade das Trevas, os Artesãos tinham que manter a discrição e ocultar suas habilidades. Suas casas continuam encobertas até hoje; afinal de contas, a sabedoria tem muitos inimigos. Embora os Ksirafai sejam os mestres verdadeiros da intriga, os Maçônicos, os Gabrielitas, a Alta Guilda e os Mestres Celestiais atuam através de diversas sociedades secretas — os "verdadeiros" Maçons, Templários e Ordem da Rosa-Cruz tão reverenciados por pretensos cultistas.

• **Universidades:** Os campos de batalha para novas idéias; algumas casas operam dentro de universidades estabelecidas, enquanto outras são universidades em si.

Postos

A hierarquia da Ordem é razoavelmente rigorosa. Embora seja possível comprar um título, é melhor estar pronto para demonstrar seu valor! Os Dedaleanos não toleram tolos ou incompetentes — o Grande Ideal é importantes demais para ser vendido.

• **Irmão/Irmã:** Ainda como nao-Iluminados, os Irmãos fornecem mão-de-obra, mensagens, aliados, fundos e poder militar. Embora sejam tratados com respeito, Irmãos e Irmãs são membros inferiores da União.

• **Aprendiz:** Pupilos com talento, esses jovens treinam arduamente por seis anos; todo Ano Novo, um novo segredo é revelado e novos testes são exigidos. Os dois últimos testes exigem habilidade mágica; um aprendiz que fracasse nesses exames junta-se aos Irmãos.

• **Mediador:** Um graduado nos seis testes junta-se aos níveis mais baixos dos artífices da vontade e começa a aprender o Ars Praeclarus.

• **Resplandecente:** Um Dedaleano talentoso precisa passar por cinco testes adicionais; se for bem-sucedido, obtém este título renomado e adquire certo grau de respeito dentro da Ordem.

• **Casa:** Um local em vez de um título, a casa pode ser uma guilda, um porto, uma biblioteca, um hospital, um castelo ou uma escola, dependendo das necessidades do Magistrado local.

Cada casa é projetada para ter uma certa importância ritualística pelos Maçônicos e funciona como um Cray ou Capela (**ver Capítulo IV**) para seus membros. Não-membros precisam pagar taxas ou realizar serviços para usufruir

das vantagens de uma casa. Além de um grande número de casas, cada Convenção (exceto os Ksirafai) possui um ou dois **Salões da Guilda**, os "quartéis-generais" da organização.

- **Facilitador:** Um Resplandecente viajante com habilidade em política e línguas, o Facilitador leva mensagens, arma intrigas e implementa planos para sua Convenção. Embora muitos dos títulos superiores da Ordem sejam detidos por homens, as mulheres parecem dominar este nível.

- **Magistrado:** Um supervisor com habilidades mágicas, um Magistrado facilita o trabalho e a comunicação numa casa.

- **Honestus Resplandecente:** Um Dedaleano poderoso e de nível social elevado pode tornar-se um príncipe dentro da Ordem. Poucas pessoas comuns alcançam este título.

- **Maximus Resplandecente:** Um membro do Círculo Interno. Apenas 14 Dedaleanos detêm este título ao mesmo tempo.

Política Interna

Obviamente, a ordem é essencial. Teoricamente tudo tem seu lugar — mesmo as mulheres, os estranhos e os infiéis. Ao colocar um objetivo comum acima de preconceitos antigos, as Convenções utilizam as habilidades de todos os membros e as direcionam para um único propósito.

No topo da hierarquia, os 14 Maximi do Círculo Interno encontram-se numa torre fortemente protegida, projetada de acordo com princípios geométricos especiais. No início, o Círculo encontrava-se na Grã-Bretanha; alguns problemas durante a Guerra dos Cem Anos convenceram os Maximi a mover seu quartel-general para Languedoc (a torre antiga ainda funciona como uma fortaleza). Ambas as torres são pintadas de branco, cercadas por três conjuntos de fortificações e protegidas por exércitos pequenos mas poderosos. Cada uma das seis Convenções possui dois Maximi — um homem e uma mulher; dois Ksirafai desconhecidos enviam relatórios ao Círculo, mas não comparecem.

Cada Convenção possui 20 Honori, cada um supervisionando um distrito; em cada distrito, esse Honestus é basicamente um príncipe, respondendo apenas ao Círculo. Alguns desses homens (raramente mulheres) são magi talentosos, outros são apenas mágicos razoáveis, mas bons políticos.

Uma série de Magistrados cuida das casas, portos, castelos e hospitais espalhados pelo mundo; no nível "casa", um grupo de Resplandecentes, Magistrados menores, Aprendizes e Irmãos cuida das questões locais — normalmente uma combinação de comércio, educação, empréstimo, combate e invenção. No Extremo Oriente e nas terras turcas, a hierarquia é basicamente a mesma, embora culturas distantes empreguem outros títulos.

A disciplina depende da Convenção e do Magistrado local; geralmente infrações pequenas são



punidas com castigos, humilhações ou algum trabalho penoso; fracassos maiores podem levar a marcações, torturas ou ao exílio, enquanto a traição corresponde a uma sentença de morte. Um Dedaleano castigado tem suas pesquisas confiscadas e distribuídas pela casa; uma casa censurada é queimada.

E claro que considerando como é a natureza humana, essa "ordem" funciona melhor na teoria que na prática. As Convenções têm se estranhado desde o Primeiro Dia, e as políticas estranhas dentro da Ordem em relação ao sexo e à religião aumentam a tensão. As sessões na Torre Alva são realmente conturbadas; mesmo casas locais têm seus problemas de disciplina e rivalidades. Guildas comerciais se envolvem constantemente nos negócios umas das outras, enquanto inventores e comandantes militares tentam superar um ao outro por questão de orgulho. No entanto, de modo geral, a Ordem funciona melhor que qualquer outro governo na Terra — um feito facilitado por Viasílicos mágicos (ver Apêndice), redes de correio e mensageiros que possibilitam a comunicação através de grandes distâncias.

O verdadeiro cisma está na diferença ideológica entre os Gabrielitas, os Maçônicos, os Membros da Guilda e os Altos Artesãos. Os Gabrielitas buscam uma Igreja única e desaprovam as políticas liberais da Ordem; os Maçônicos defendem a população comum e o esforço; a Guilda quer construir um mundo novo e cosmopolita através do comércio e da riqueza, enquanto os ferreiros valorizam secretamente as inovações acima de qualquer outra coisa — mesmo Deus. Enquanto essas facções brigam, os Cosianos

e Ksirafai se mantêm isolados, cuidando de seus próprios planos; os Perseguidores do Vácuo e os Mestres Celestiais têm uma relação próxima e acabarão por unir-se numa só Convenção, mas escondem muitas descobertas dos outros grupos. Embora a Ordem continue a prosperar, as rivalidades e deslealdades virão a ter grandes consequências...

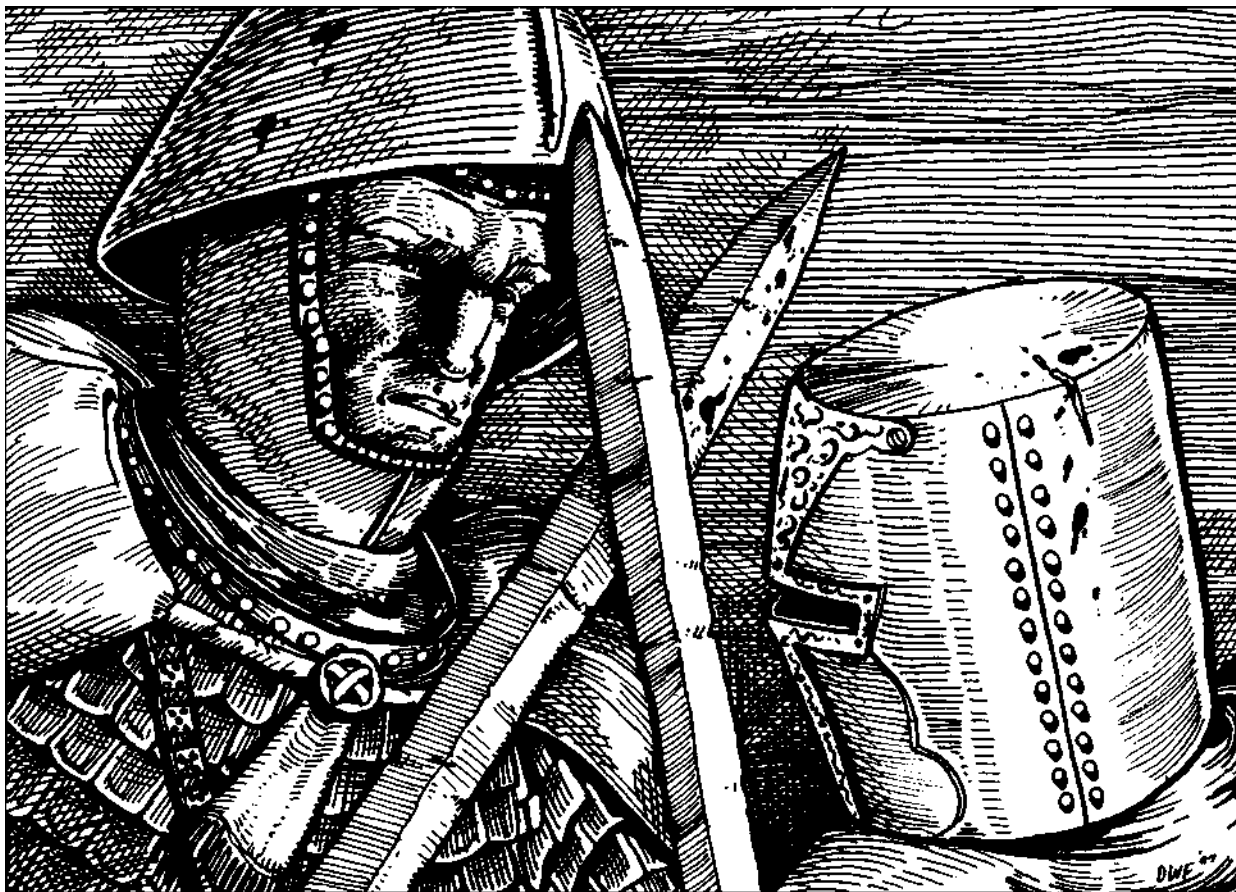
Destino Futuro

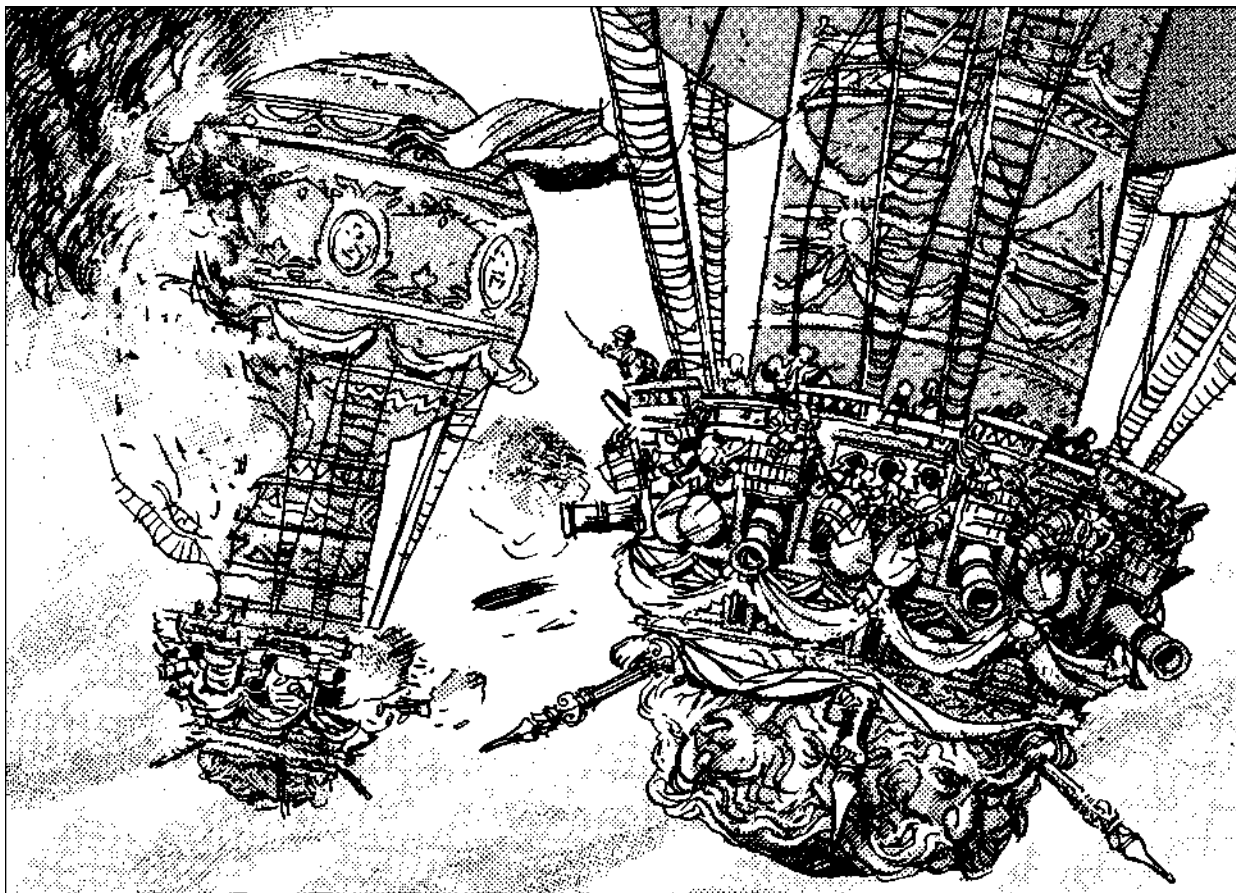
Em vez disso, vamos nos concentrar em chegar a um acordo racional, sensato e civilizado que garantirá um mundo apto para a ciência, o progresso...

— The Honorable Mr. Jackson, *The Adventures of Baron Munchausen*

Os próximos cinco séculos são extremamente bem-sucedidos para a Ordem da Razão. Com seus adversários desordenados, as Convenções seguem a ascensão da ciência e da racionalidade. No século XIX, sua posição conduz a maior parte do mundo. Entretanto, esse auge é alcançado ao custo de milhões de corpos e do cadáver do Grande Ideal da Ordem.

Com a melhor das intenções, os Maçônicos acabam por criar um monstro. Mesmo nesta época ele já está fugindo de controle; em 1670, eles serão traídos e exterminados por uma aliança da Cabala do Pensamento Puro (que se dissolverá no final da década de 1830), da Alta Guilda e dos Ksirafai. Este último grupo promoverá em seguida uma eliminação de todos os registros com menção aos Maçônicos antes de desaparecer ainda mais em meio às sombras.





No final do século XVII, os Dedaleanos começaram a distanciar-se de suas origens extravagantes. Muitos registros e artefatos do princípio do Conflito da Ascensão foram "perdidos" ou "corrigidos"; todas as evidências das práticas avançadas da Ordem são sistematicamente destruídas, suprimidas ou revistas. Em 1745, uma batalha mágica destrói a Torre Alva de Languedoc. Tanto as Tradições como os Infernalistas são considerados "responsáveis" pelo acontecimento, mas nenhum registro confiável sobrevive. O Conselho leva a culpa, e uma série enorme de ataques e intrigas deixam as Tradições em pedaços. Levados pelo triunfo, a Ordem brilha ao longo da Idade da Razão, mas tropeça na decadência em meados do século XIX. Muitos de seus fundadores originais morrem ou retiram-se para realizar pesquisas solitárias, deixando a Ordem para uma nova geração de cientistas. Sob a liderança da Rainha Vitória e de um novo Círculo Interno, a Ordem é desmantelada, reformulada e transformada na União Tecnocrática — a Tecnocracia da era moderna.

Durante essa reorganização, os Artesãos descobrem um Reino-máquina. Chamado de "Autoctônia", esse Outro Mundo torna-se uma espécie de foco espiritual para o grupo, que leva a fusão do homem e da máquina ao extremo lógico sob o nome *iteração X*. Os Mestres Celestiais absorvem os Perseguidores do Vácuo numa única Convenção durante a Era das Explorações; esse grupo assumirá o nome de *Engenheiros do Vácuo* e iniciará uma empreitada agressiva contra os horrores do espaço exterior. Duas Convenções novas surgem a partir da Revolução Industrial: os *Engenheiros Eletrodinâmicos* e os *Engenheiros do Diferencial*. Ambos os grupos mais tarde mudam de lado, unindo-se ao

Conselho dos Nove, tornando-se os Filhos do Éter e os Adeptos da Virtualidade e iniciando uma nova e terrível fase da Guerra. A Alta Guilda muda de papel e assume a máscara sinistra do *Sindicato*; uma revolução nas técnicas e aplicações transforma o Círculo Hipocrático em escultores da carne, os *Progenitores*. De todas essas Convenções, dois grupos mudam menos. A Cabala do Pensamento Puro é enfraquecida e dizimada quando as outras Convenções decidem que sua filosofia de "um Mundo, um Deus" é custosa e ultrapassada. Pouco depois, a *Nova Ordem Mundial* assume seu lugar.

E os Ksirafai? Já que, para início de conversa, eles nunca "existiram", o grupo acaba com todos os registros sobre si mesmo (incluindo muitos de seus próprios membros) e estabelece as bases para a NOM. Isto é, todos os registros exceto uma biblioteca. Sabendo da corruptibilidade de um segredo compartilhado (e a deslealdade de seus companheiros), os Navalhas escondem o conjunto de seus documentos, inclusive de si mesmos. A maioria dos sobreviventes acaba falecendo; no final do século XX, talvez cinco pessoas saibam que os Ksirafai existiram um dia. Outras cinco cuidam dos arquivos escondidos em algum lugar da Europa. A Tecnocracia não tem registros de nenhum dos dois grupos, e os bibliotecários não têm consciência da importância dos arquivos. Quase que enterrados vivos, os herdeiros finais dos Ksirafai detêm um tesouro perdido e sem dono que mesmo eles não podem encontrar, vigiado por guardas que não compreendem aquilo que protegem.

Esse é o preço do sucesso.

Artífices (Altos Artesãos)

Num mundo ideal, qualquer homem (ou mulher) pode ter o poder de um magus. Enquanto os antigos reuniam-se ao redor de fogueiras e rezavam para espíritos, os precursores dos Altos Artesãos fizeram roupas e máquinas simples para cultivar o solo. Assim a ciência suplantou a mágica, pelo menos entre as pessoas práticas.

Mas as revoluções verdadeiras vieram com a matemática avançada; conforme arquitetos e artesãos se empenhavam para aperfeiçoar seus trabalhos, eles descobriram fórmulas que permitiram a obtenção de resultados previsíveis. Os homens que dominaram tais segredos tornaram-se quase deuses para as pessoas que não o fizeram, e esses homens teceram rituais elaborados ao redor de suas Artes. Aprofundando-se em princípios esotéricos, esses Altos Artesãos descobriram a geometria sagrada (**ver o Conhecimento da Metafísica, Capítulo IV**) — a centelha de orientação Divina que ilumina a genialidade.

Na corte de Thothmes e Hatshepsut, os Altos Artesãos de todo o mundo reuniram-se para compartilhar seus segredos, então retornaram a seus lares para criar novas guildas. Aspirantes a artífices tiveram que pedir a essas guildas que ensinassem as perícias necessárias; e os mais talentosos entre eles criaram as maravilhas do mundo antigo — os encantos de Catai, do Egito, da Grécia e da Babilônia.

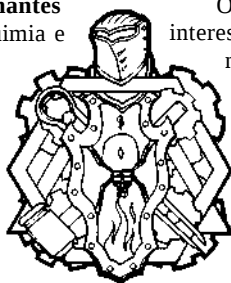
Lamentavelmente, destruir é o destino do homem. Grandes quantidades de obras de arte antigas foram perdidas durante a Longa Noite. Bárbaros arrasaram a Grécia e Roma; mongóis destruíram as maravilhas de Catai; fanáticos religiosos queimaram a Biblioteca de Alexandria não uma, mas diversas vezes. Ao longo dessa era, os escribas tentaram reproduzir esse conhecimento perdido, mas fracassaram. Sem inspiração Divina, os escritores viam meros fatos, não verdades superiores. Algumas guildas, particularmente os Dalou'laoshi (uma palavra esotérica significando aproximadamente "Povo dos Cinco Dragões Sagrados de Pedra") de Catai e o Collegium Praecepti greco-romano, sobreviveram ao longo desse período ao repassar os mistérios para um punhado de aprendizes. Com o tempo, seus descendentes juntaram-se outra vez, estabelecendo as bases para o Templo da Razão. Esse Templo, mais um símbolo que um lugar, resume a unidade da Divindade, da Humanidade e da Criatividade. Através de muito trabalho e estudo, um mestre Artesão liberta seu talento interior; ao fazê-lo, ele espalha os frutos de seu trabalho para as pessoas comuns. Através da aceitação de suas Artes, ele os atrai para a Trilha da Razão — e além disso torna a vida mais fácil.

Para os Altos Artesãos, a política é o menos importante; a criatividade e a habilidade são as maiores recompensas de um Artífice. Como as portas para o templo não são barradas por religião ou sexo, os Altos Artesãos aceitam mulheres e infiéis numa base mais ou menos igualitária. É claro que nem tudo é harmonioso, mas as imperfeições humanas são temperadas na forja da inspiração.

Uma longa relação com os Maçônicos estabeleceu a posição dos Artífices dentro da Ordem. Enquanto os humildes Maçons assimilam e distribuem tecnologias, os Altos Artesãos experimentam. As máquinas, armas e brinquedos que criam tornam-se as maiores ferramentas do arsenal Dedaleano. Para acomodar cada homem (ou mulher) de acordo com seus talentos, os Artífices dividem-se em quatro guildas: os **Ferreiros** (ou **Vulcanas**), que



fabricam Dispositivos mecânicos; os **Leões Brilhantes** (pejorativamente, *Soberbos*), que estudam a alquimia e as Artes esotéricas; os **Pitagóricos** (também *Escribas* ou *Hêngti*), que concentram-se na matemática, nas línguas e nos princípios; e os **Malhos** (*Martelos*), que levam suas descobertas para o campo de batalha. Apesar de sua utilidade, a maioria dos Artífices assusta seus companheiros Dedaleanos. Embora incorporem as realizações de sua genialidade, seus hábitos estranhos e desprezo pelos costumes tornam-nos companheiros suspeitos, embora brilhantes.



Filosofia: A invenção é o auge da realização humana. Para esse fim, criamos constantemente engenhocas, brinquedos, armas e obras de arte novas. Dizem que cada nova criação o aproxima um pouco da Divindade. As vezes esse ideal acende uma chama tão intensa que queima um Artesão de dentro para fora.

Estilo e Ferramentas: Habilidade, esforço e imaginação são as chaves para o *Ars Praeclarus*. Com eles, uma pessoa pode tornar-se praticamente Divina. Para esse fim, os Artífices empregam ferramentas, laboratórios alquímicos e máquinas: mecanismos, vapor, pólvora e metais avançados fornecem a matéria-prima, enquanto os músculos e a inspiração transformam esses materiais em milagres.

Os Artífices são famosos por seu vigor, mas ainda mais por suas excentricidades; manchados de preto por suas forjas, alguns acrescentam desenhos estranhos à sua pele e próteses curiosas a seus membros. Para esses radicais, a forma humana é apenas outra máquina — uma com a qual gostam de experimentar. Sua dedicação é tanta que algumas pessoas dizem que os Artífices continuam trabalhando mesmo após a morte.

(Observação para o Narrador: Os Dispositivos dos Artesãos não devem ser visionários demais. Qualquer coisa inventada no século XVI é válida, assim como invenções parecidas com aquelas vislumbradas por da Vinci. Inovações do século XX estão fora dos limites. Observe também que engenhocas malucas muitas vezes apresentam defeitos perto de mortais — com resultados catastróficos. Ver "O Castigo.")

Organização: De modo geral, os Artífices ignoram os títulos usuais; o respeito é concedido por mérito, não título. Dentro das diversas guildas, os Altos Artesãos reconhecem uma gama desconcertante de posições; no entanto, para utilização prática, eles dividem sua Convenção em *Aprendizes*, *Artesãos*, *Mestres*, *Grandes Artesãos* e *Epítomes* — títulos concedidos por realizações pessoais. Embora três conselhos gerais (um para a Europa, um para Catai e um para o mundo árabe) cuidem das preocupações dos Artesãos, eles são, na melhor das hipóteses, caóticos.

Os Artífices preferem lidar com seus próprios interesses. Mesmo assim, a maioria necessita de patronos para apoiá-los. Algumas casas isoladas são auto-suficientes, mas a maior parte consegue sua renda de benfeitores ricos ou poderosos — alguém que queira utilizar-se das invenções da casa.

Primus: Uma progressão de pessoas, todas conhecidas pelos títulos de Dédalo e Ariadne (que era secretamente aprendiz de Dédalo).

Iniciação: Todos os Artífices, mesmo aqueles que se concentram em estudos esotéricos, precisam conhecer ofícios e matemática. Antes ou depois de seu Despertar, um iniciante precisa convencer um Artesão a ensinar-lhe perícias mundanas; se ele demonstrar habilidade (ou Iluminação), seu mestre insere *Ars Praeclarus* nas lições. Se o pupilo compreender os princípios, ele é levado para uma forja e saudado através de uma dentre centenas de cerimônias diferentes; dependendo da guilda ou cultura, a iniciação pode variar de um rito social até uma provação com ferro quente.

Daemon: A proverbial Musa do Fogo orienta a mão de todos os Artesãos, muitas vezes aparecendo como um inventor ou matemático lendário.

Afinidades: Forças ou Matéria, Pedra e Metal.

Seguidores: Maçons, canhoneiros, mercenários, lordes e príncipes, mercadores, aprendizes, monarcas que adoram brinquedos mecânicos ou máquinas de guerra

Conceitos: Inventor, alquimista, ferreiro, arquiteto, artileiro, armeiro, artista, mestre de máquinas de guerra, fabricante de brinquedos, Navegantes dos Céus, matadores de dragões

Estereótipos

Magi do Conselho: Bando de crianças, brincando ao redor de suas fogueiras e muitas vezes queimando seus dedos — ou os nossos.

Dedaleanos: Uma catedral feita pelo trabalho de muitas mãos. Deixe outros cuidarem da lareira da fé, das proporções da estrutura, da saúde dos operários e dos fundos para a obra. Nós, com nossos irmãos Maçons, forneceremos a inspiração e os materiais. Juntos construiremos todos um pináculo para o Céu.

Infernalistas: Vermes nas madeiras de Nossa Grande Obra. Precisam ser esmagados sob nossos pés ou jogados na forja.

Discrepantes: Crianças, vocês precisam aprender um ofício. Se estiverem dispostas, irei ensinar-lhes.

Desauridos: Toda estrutura tem algumas pedras soltas. Toda estrutura exceto a nossa.

Uma invenção é como um filho — um produto vivo de suor, sangue, amor e genialidade.

Cabala do Pensamento Puro (Gabrielitas)

Por mais de mil anos, a Igreja Sagrada de Deus trouxe ordem à civilização. Através da Longa Noite, monastérios e conventos cuidaram dos necessitados, educaram os pobres e, acima de tudo, pregaram para os fiéis. Como resultado, a Igreja manteve as trevas à distância.

Agora a Igreja foi corrompida. Simoníacos vendem a salvação; conventos escondem bordéis; clérigos vendem sua aprovação por bens materiais e influência. Muitos servos de Deus permanecem misericordiosamente livres desse mácula espiritual, mas a ameaça de corrupção ainda está lá. A Cidade de Deus foi cercada. Felizmente, os Cavaleiros do Arcanjo Gabriel, Mensageiro de Deus, estão lá para impedir o ataque.

Em Sua sabedoria eterna, Deus concedeu uma visão a Seu servo Claudius Deditícus muitos anos atrás. Nele, Gabriel descreveu uma sociedade de homens e mulheres santos que iria suplementar a Igreja de Pedro. Para selar a convenção, Gabriel beijou Claudius, impregnando-o com Poder Santo — o Despertar do Poder de Deus dentro dele. Até hoje esse fogo arde dentro de todo Gabrielita verdadeiro e define sua missão sagrada.

Claudius descreveu sua visão como a *Revolução do Pensamento Puro de Deus* e montou uma sociedade de cristãos talentosos para auxiliá-lo. Essa ordem Divina durou mais que Roma, Carlos Magno e as hordas de pagãos que outrora governaram a Europa; seus membros saíram em Cruzadas, construíram catedrais e compilaram bibliotecas onde a educação era quase inexistente. Trabalhando à sombra do trono de Pedro, essa Cabala secreta procurou unificar todos os cristãos sob um Mundo, um Deus e uma Igreja, para então proteger essa Igreja contra todos os seus adversários.

O declínio dessa instituição sagrada e as manchas nos mantos sagrados de São Pedro levaram os Cavaleiros a uma posição mais militante. Qual a vantagem de uma unidade mundial quando a Igreja que a proporciona foi corrompida? Quando a Convenção da Torre Alva foi convocada, os Gabrielitas, viram-na como uma maneira de disseminar a Palavra de Deus através da prosperidade. Inicialmente, alguns esperavam converter os pagãos entre eles, mas logo foram desapontados. Agora parece que os inimigos de Deus estão cercando a Cabala por todos os lados. Em resposta, alguns Cavaleiros suspenderam seu comprometimento com o Sexto, Oitavo e Nono Mandamentos (matar, roubar e mentir). Certamente Deus compreenderá sua aflição!

Esse exército de Deus conduz sua guerra em três frentes: os Ulustroferatores, que alimentam os famintos, cuidam dos

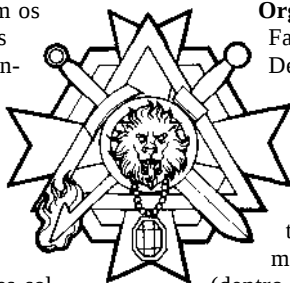
doentes, discutem a Palavra de Deus com os cétricos e monitoram a ortodoxia dos livros; os **Poenitenti**, que pregam aos fracos, ouvem confissões e espionam os descrentes; e os **Venatores Maleficorum**, que lutam com os inimigos que não são dissuadidos por métodos mais gentis. Os famosos "Falcões de Gabriel" vêm desse último grupo, enquanto os agentes dos outros dois são discretos em suas tarefas. Dentro da Igreja, esses "Pombos de Cristo" conduzem uma cruzada secreta; eles soltam os Falcões — seus companheiros militares — apenas quando a graça fracassou.

Esses Falcões formam a força de combate das Convenções, oferecendo abrigo para os seguidores do Senhor (como os desonrados Cavaleiros Templários ou os refugiados da Guerra dos Cem Anos) enquanto punem os hereges, os povos noturnos e os descrentes. Equipados com as melhores armas e armaduras que a Ordem pode fornecer, eles entram em campo quando não há mais nenhuma outra opção. Como os Falcões representam a face mais óbvia da Cabala, os outros pensam que *todos* os Gabrielitas são sacerdotes guerreiros. Não é o caso; a maioria dos Cavaleiros vêem sua Cabala como uma ordem misericordiosa. Melhor matar uma alma errante que ficar parado enquanto as inocentes sofrem. Pior ainda, o mundo estaria perdido se a Igreja caísse. Em seu lugar, logo viriam os pagãos e monstros, assim como ocorreu após o declínio de Roma, levando as almas da humanidade para o Inferno em meio a gritos de desespero. Nunca se deve permitir que isso aconteça!

Filosofia: A bondade vem através do sangue sagrado de Cristo, derramado na Cruz. A humanidade recusou-se a seguir os ensinamentos de Deus, de Seu Filho e dos profetas; assim, o mundo entra em declínio e o Diabo ri. Essa verdade é simples e evidente; não há razão para ocultá-la com charadas ou sinais.

Uma alma pura tem pensamentos puros; embora nenhum homem esteja livre de pecados, esse ideal concede algo a que podemos aspirar. (Conseqüentemente, os Gabrielitas *odeiam* ser classificados como "Dedaleanos" e nunca se chamam por esse nome. Dédalo não era um homem reverencioso.)

Estilo e Ferramentas: Todo Gabrielita é investido com o Fogo Sagrado — o Despertar — e carrega-o como uma responsabilidade sagrada. A prece é a maior ferramenta de um Gabrielita; através dela, Deus responde às necessidades de seus servos. Mesmo assim, Ele aprecia seguidores diligentes. Assim, um Cavaleiro também emprega discursos e invocações (para alterar pensamentos); pomadas medicinais (para curar doenças e ferimentos); fogo e água (para purificar); e armas, armaduras e tortura (para destruir aqueles que não serão mudados). Quando o sigilo é essencial, senhas, sinais de mão e códigos baseados nas Escrituras asseguram a discrição da Cabala.



Organização: Os Pombos (Cavaleiros da Paz) e Falcões (Cavaleiros da Guerra) seguem os títulos Dedaleanos básicos, mas fazem distinções entre Resplandecentes pacíficos e militares. Os Gabrielitas referem-se aos Aprendizes como Aspirantes e casas como *templos*; um *Scnatus* supervisiona a Convenção e responde diretamente aos Maximi. Apesar do título nobre, todos os Gabrielitas, mesmo pessoas comuns e mulheres, são considerados Cavaleiros de Deus (dentro de sua própria sociedade, de qualquer forma).

Diversas ordens militares — entre elas os Templários, as Espadas da Benevolência, Die Wolffgilde e a Ordem do Martelo — estão entre as fileiras dos Falcões.

Maximi: Começo do século XV: Girolama Gallo e Francesca Gillaume; após 1440: Bonifácio Valle e Gertrude de Aquino.

Iniciação: Um Gabrielita tem uma visão sagrada antes de Despertar. Isso normalmente leva o Aspirante a um tutor, com o qual recebe instrução e um sacramento especial. Esse ritual, o Beijo de Gabriel, envolve uma prece longa, jejum e purificação, seguidos por uma série de juramentos e um beijo final. Se o Aspirante sentir o Fogo Sagrado dentro dele, junta-se às fileiras; caso contrário, torna-se um Irmão.

Daemon: Todo Gabrielita tem um anjo da guarda pessoal que atua como guia, professor e disciplinador.

Afinidades: Forças, Mente e Fogo.

Seguidores: Camponeses, clérigos, cavaleiros e soldados, caçadores de bruxas, eruditos, missionários

Conceitos: Monge erudito, exorcista, orador, torturador, inquisidor, cavaleiro ou mestre-de-armas, médico, caçador de monstros, servo de um bispo ou cardeal

Estereótipos

Magi do Conselho: Pagãos, monstros e uma turba detestável — essas são as forças contra as quais fomos formados no intuito de proteger a humanidade. Alguns tem talentos ou aspirações válidos, mas todos são hereges. O mais vergonhosos são aqueles que retiraram sua melodia de Deus; agora eles soltam um grito desafinado, escondido entre seus consortes satânicos. Ele pode perdoá-los, mas nós não.

Dedaleanos: Aliados por necessidade. Algum dia iremos convertê-los para a Verdade de Gabriel e levar o mundo à glória; até que chegue esse dia, pregue a ele quando puder e proteja-se deles em outros momentos.

Infernalistas: Há alguma pergunta?

Discrepantes: Crianças perdidas vagando nas matas do Diabo. Vamos até eles tirar os espinhos de seus olhos.

Desauridos: Levados por demônios; essas pobres almas precisam de piedade e exorcismo.

Deus deu a luz ao mundo.
Vamos empunhá-la com sabedoria e honra.

Mestres Celestiais

O destino humano está escrito nas estrelas. Os primeiros magi voltaram suas atenções em direção ao Céu quase que por instinto. Seus descendentes hereses, astrônomos com o despudor de chamarem a si mesmos de "Mestres Celestiais," deixaram de observar o Céu e começaram a questioná-lo. Na calada da noite, eles miram seus telescópios para cima e rezam para que as respostas que obtenham não os enlouqueça.

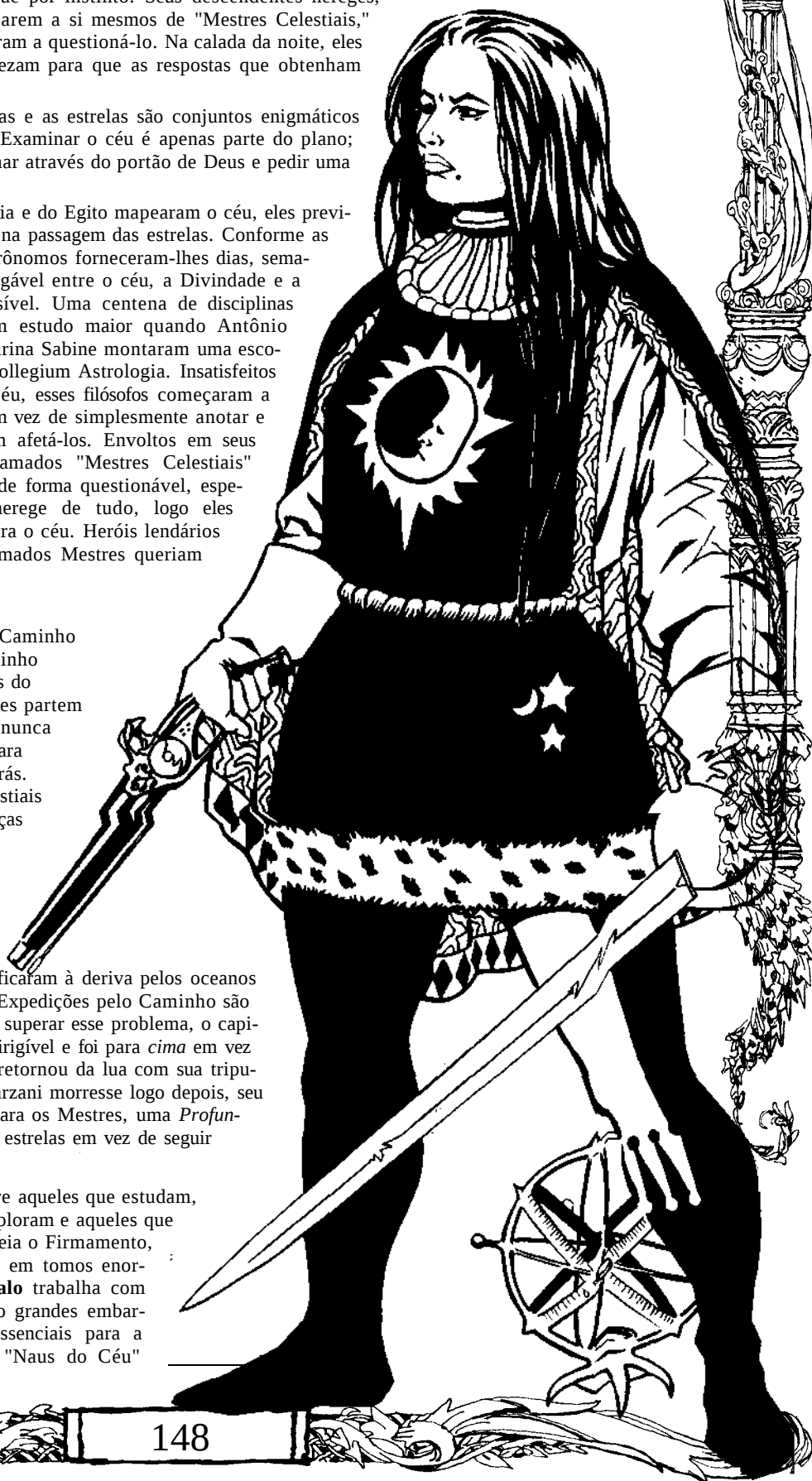
Para esses magi, o sol, os planetas e as estrelas são conjuntos enigmáticos que revelam verdades perturbadoras. Examinar o céu é apenas parte do plano; os Mestres querem *visitá-lo* — caminhar através do portão de Deus e pedir uma audiência pessoal.

Quando os sacerdotes da Babilônia e do Egito mapearam o céu, eles previram acontecimentos e personalidades na passagem das estrelas. Conforme as comunidades exigiam horários, os astrônomos forneceram-lhes dias, semanas e anos. No entanto, a ligação inegável entre o céu, a Divindade e a humanidade permanecia incompreensível. Uma centena de disciplinas celestiais forneceram a base para um estudo maior quando Antônio Vello e sua patronesse (e amante) Marina Sabine montaram uma escola de astrônomos e aventureiros: o Collegium Astrologia. Insatisfeitos em serem brincados das forças do Céu, esses filósofos começaram a buscar ativamente por descobertas; em vez de simplesmente anotar e acompanhar fenômenos, eles queriam afetá-los. Envolto em seus mantos acadêmicos, esses assim chamados "Mestres Celestiais" brincavam com aparelhos projetados de forma questionável, esperando encontrar o Céu. O mais herege de tudo, logo eles começaram a experimentar viagens para o céu. Heróis lendários ascenderam às estrelas; os assim chamados Mestres queriam segui-los.

E logo o fizeram.

Alguns mestres chamam-no de "Caminho Assolado," "Caminho Reto" ou "Caminho Longo" — uma trilha além dos limites do mundo. Para navegá-la, as embarcações partem na calada da noite e seguem adiante, nunca descendo abaixo do horizonte, indo para frente até que deixam as ondas para trás. Esses barcos apanham os Ventos Celestiais com suas velas ou seguem viagem graças às notas da Música das Esferas, rumando para mundos diferentes. O nevoeiro do mar engole a embarcação e a carrega até os Outros Mundos. Mas o Caminho Assolado é traiçoeiro e incerto; muitos navegantes nunca retornaram ou ficaram à deriva pelos oceanos até encontrarem terras, não estrelas. Expedições pelo Caminho são caras e muitas vezes malfadadas. Para superar esse problema, o capitão Bernardo Marzani construiu um dirigível e foi para *cima* em vez de para *fora*. Sua primeira expedição retornou da lua com sua tripulação ilesa de modo geral. Embora Marzani morresse logo depois, seu exemplo conferiu uma nova jornada para os Mestres, uma *Profundum Expeditio* que viaja direto para as estrelas em vez de seguir afora rumo a elas.

Agora os Mestres dividem-se entre aqueles que estudam, aqueles que inventam, aqueles que exploram e aqueles que profetizam. A **Casa de Prometeu** mapeia o Firmamento, descrevendo as características do céu em tomos enormes e enigmáticos. A **Casa de Dédalo** trabalha com Maçônicos e Artífices, desenvolvendo grandes embarcações, armas e obras mecânicas essenciais para a Expedição. A **Casa de Hélio** envia "Naus do Céu"



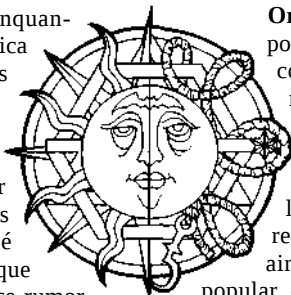
aventureiras para o mar ou para as nuvens, enquanto a **Casa de Selene** transcreve crônicas, publica teorias e faz profecias baseadas nos mistérios que desvendam.

Este último grupo é chamado pelas costas de "a Casa de Cassandra"; como a profetisa, esses videntes começaram a proferir um aviso silencioso, mas urgente. Navegantes do Céu que retornam afirmam que a Terra é uma bola insignificante no Vácuo celestial, e que criaturas horríveis vivem além das estrelas. Esse rumor não é apenas uma blasfêmia para todas as verdades religiosas e científicas, mas dá sinais de forças que nem mesmo Deus pode conceber. Algumas "Cassandras" afirmam que seus destinos dependem de grupos de guerra, equipando Naus do Céu para uma campanha contra essas forças; outras estão reprimindo essas descobertas ou impedindo toda a Expedição antes que ela fuja de controle. De qualquer forma, seus esforços são sutis. Homens de fé (particularmente os Gabrielitas) ficariam felizes em queimar toda a Convenção se ouvissem um único Mestre questionando a Grande Criação de Deus.

Como um todo, os Mestres são uma Convenção abastada; a maioria dos Prometéicos e Dedaleanos são nobres ou têm patronos ricos. Os cofres cheios do grupo financiam experiências e jornadas elaboradas, algumas das quais propiciam grandes retornos. No entanto, a maior riqueza vem do potencial de comandar a Esfera do Céu. Comparado a esse poder, o ouro não é nada. Contudo, alguns Mestres começaram a duvidar que alguém — homem ou Deus — pode verdadeiramente reivindicar o título quando o céu se estende eternamente.

Filosofia: Há poder nas estrelas; um visionário sábio e instruído é capaz de utilizar esse poder. O conhecimento é a chave para as correntes da ignorância. Para libertar-se dessas correntes, arranque a chave do Céu.

Estilo e Ferramentas: Uma matemática estranha e "truques" secretos de tempo e distância permitem que os Mestres Celestiais abram portais através do espaço. Mapas astrológicos, quando usados corretamente, podem tornar-se meios para profecias, influência, encantamentos e até mesmo leitura da mente. Embarcações, telescópios e ferramentas de navegação realizam suas funções usuais, enquanto Dispositivos estranhos de laboratórios Prometéicos canalizam as forças dementais. E ainda há ocasionalmente ervas, minérios e gases alienígenas trazidos do espaço e capazes de Deus sabe lá o quê...



Organização: Bastante autônomos; cada casa possui um Magistrado, que conduz os negócios como achar adequado. Esses Magistrados reúnem-se num conselho duas vezes por ano em Paris, decidindo políticas durante encontros elegantes de uma semana. Os Navegantes do Céu consideram-se uma Convenção separada ligada aos Mestres Celestiais e aos Perseguidores, mas seguem as determinações do conselho, ainda que apenas pelo ouro. Apesar da imagem popular de barbas longas e lunetas, muitas mulheres astutas formam a espinha dorsal dessa Convenção.

Maximi: Caesare de Porto e Sabina Valmarana (bisneta de Mariana Sabine).

Iniciação: Acima de tudo, um Mestre não teme nada; almas tímidas não são permitidas. Todo Aprendiz precisa demonstrar coragem, inteligência, astúcia e percepção. Um candidato promissor encontra um patrono, então passa por exames baseados em sua Casa; se passar, seu patrono decide como melhor empregar seus talentos.

Daemon: Em sonhos, as estrelas e constelações aconselham seus observadores, instruem-nos e às vezes os punem.

Afinidades: Conexão, Espírito e Ar.

Seguidores: Príncipes mercantes, patronos de astrólogos, construtores de barcos, marinheiros, estudiosos, filósofos radicais

Conceitos: Navegante do Céu, profeta do horóscopo, astrônomo, inventor maluco, visionário paranóico, cientista atormentado

Estereótipos

Magi do Conselho: Não são um bando ruim depois que você os conhece melhor. E claro que são terrivelmente desorganizados, mas não carecem totalmente de visão ou ambição.

Dedaleanos: Temo que sejam um mal necessário. Uma pessoa ocasionalmente precisa suportar companheiros entediados para alcançar um estado superior, e nosso mundo é caótico demais para prosseguir sem esses cães de guarda.

Infernalistas: Realmente são crianças patéticas. A não ser, é claro, que estejam certos... mas isso é impossível.

Discrepantes: Todos eles não foram e estabeleceram algum Conselho ou algo parecido?

Desauridos: Comem cascalho e reviram as fossas. Nossa!

Para alguém capaz de tocar os céus, nada é impossível;
se esses céus parecem infinitos, seu poder também é infinito.

Maçônicos

Os Maçons são os arquitetos — literalmente e figurativamente — da Ordem da Razão. Ao longo dos séculos, eles reuniram ordens separadas, estabeleceram casas em comunidades mortais e usaram seus mistérios Divinos para proteger as pessoas comuns. Além disso, eles são humildes; em vez das catedrais utilizadas pelas outras Convenções, os Maçons preferem uma simples capela. Uma pessoa poderia pensar que eles são populares, até mesmo reverenciados; mas, em vez disso, esses Artesãos escondem-se atrás de muralhas de mal-entendidos. Seus crimes? Eles dispararam o primeiro tiro na Guerra da Ascensão, mas ainda pior, ousaram tratar as pessoas comuns como iguais, até mesmo superiores, aos magi e à nobreza.

A reunião que criou os Altos Artesãos originais estabeleceu as bases para a capela dos Maçons. Instruídos na geometria sagrada e nos conhecimentos esotéricos, esses "maçônicos" compreendem a relação entre a matemática, os elementos, a Divindade e a alma humana. Suas Artes, canalizadas através da arquitetura e das invenções, aproveitam-se de Baixos e Crays, concentrando poderes mágicos em locais auspiciosos. Cada pedra colocada e cada parede levantada é um ritual dedicado à construção de algo maior. Cada criação torna-se um símbolo de uma Unidade maior.

Há muito tempo, o Monte Ossa Calyx e o Collegium Praecepti deram origem a guildas que preservaram os segredos da alquimia, da arquitetura, do comércio e do transporte após a queda de Roma. Durante essa era sombria, o orgulho e a inveja dividiram essas guildas em dezenas de fragmentos. As seitas "Maçons" resultantes ofereceram variações da geometria sagrada, mas raramente com os conhecimentos da verdadeira orientação Divina. Para preservar o Ars Praeclarus, os mestres de diversas guildas deixaram de lado as grandes obras; em vez disso, dedicaram suas sociedades ao homem comum e a Deus.

Lentamente, essas guildas construíram capelas com arquitetos mortais e começaram a passar adiante os segredos antigos. Guerras ocasionais entre casas atrapalhavam o trabalho, mas as alianças reforçavam as muralhas. Quando Wolfgang von Reismann convocou sua Reunião da Praça, a capela tornou-se um portão; quando os Maçônicos resultantes declararam guerra às Casas de Hermes, o portão tornou-se um castelo.

Um castelo era necessário; conforme os mestres das guildas compilavam seus arquivos, perceberam padrões perturbadores: sem ajuda, as pessoas comuns ficavam presas num labirinto infinito de escravidão mortal e predação sobrenatural.

Com seus martelos à mão, os Maçônicos começaram a demolir o labirinto, primeiro ao circular textos sobre os inimigos, depois encorajando o livre comércio e a manufatura avançada.

Quando necessário, esses presentes eram protegidos por canhões, bestas, fogo grego e outras inovações "impossíveis". O maior golpe — a Convenção da Torre Alva — balançou o labirinto com tanta força que ele continua a estremecer até hoje.

Mais de um século depois, os Maçônicos tornaram-se mágicos camponeses. Deixando de lado a ostentação de magos rivais, esse grupo usa apenas o que é necessário. Longos séculos de cooperação estabeleceram um elo entre os trabalhadores comuns e os Artesãos Iluminados. O resultado é uma Convenção humilde mas poderosa que combina doutrinas esotéricas e muito esforço.

Mas agora esse castelo foi cercado pela tempestade. Os magos Herméticos juraram vingança por Mistridge; "Casas Maçônicas" rivais contra-atacam em todas as oportunidades; revoltas camponesas, encorajadas pelos Maçons, tornam-se perseguições; mesmo a Alta Guilda, um produto das atividades Maçônicas, agora zomba dos valores de seus fundadores. O sonho tornou-se uma tempestade e seus ventos balançam a fortaleza dos Maçons.

Os Maçônicos reverenciam o homem comum, mas os outros grupos consideram-no uma ferramenta. Isso causou um cisma entre os fundadores e seus antigos aliados. Embora ainda façam parte da Ordem, os arquitetos começaram a deixá-la. Embora ainda mantenham as guildas que sustentam a Ordem da Razão, Magistrados Maçons começaram a hostilizar sua própria criação. Como Stephen Travanus (o verdadeiro Robin Hood), muitos desses magi estabeleceram sociedades secretas e bandos de fora-da-lei. Os Artesãos Sagrados tornaram-se traidores secretos entre seus companheiros. O castelo treme. Por quanto tempo ele irá agüentar?

Filosofia: A feitiçaria é ociosa e profana; as coisas boas provêm de muito esforço. Defeitos convidam ao desastre. Uma construção imperfeita precisa ser derrubada e construída outra vez.

Quando Deus fez o mundo, ele deixou Sua marca nele — um Grande Projeto simbolizado por uma única rosa vermelha com 99 pétalas. Cada uma dessas pétalas circunda um único botão; o centro simboliza a Unidade, e Unidade é força. Como a rosa, uma estrutura perfeita combina elementos diferentes num todo unificado. Assim, nossa filosofia mistura aspectos esotéricos e simbólicos em obras concretas — obras que refletem o trabalho de Deus.

(Alguns relatos afirmam que o Collegium Praecepti destruiu Roma, planejando reconstruí-la com sua antiga glória. Da mesma forma os Maçons destroem magi rivais, sociedades feudais e os castelos que ajudaram a construir. Quando tudo vai abaixo, eles reconstróem de novo.)

Estilo e Ferramentas: A mágika é um ofício; um feitiço é construído, não "lançado". A maioria das operações envolve ferramentas poderosas; uma criação, o Viasílico, é o auge das Artes Maçônicas. Todas as ferramentas superiores dos maçons — níveis, cinzéis, réguas, martelos e prumos — têm importância ritual e simbólica, assim como utilidades práticas. Ferramentas inferiores — armas, canhões e

bestas empunhadas numa mão que muitos Maçônicos utilizam — simbolizam o compromisso dos Maçons com a força quando necessário.

Organização: Nas casas, os Maçônicos reconhecem 33 níveis de realização que se aproximam dos títulos Dedaleanos. Nove guildas funcionam dentro da Convenção: o **Cálice** (curandeiros); a **Moeda** (mercadores); o **Nível** (reformistas políticos); a **Espada** (armeiros), a **Cicuta** (espíes e assassinos); o **Cinzel** (arquitetos e professores); a **Flecha** (caridade); a **Pedra** (trabalhadores); e o **Pergaminho** (professores e escribas). Alguns relatos afirmam que um misterioso "círculo de anciões" governa os Maximi, mas é impossível comprovar a lenda.

Maximi: Uma sucessão de trabalhadores humildes, escolhidos todos os anos por eleições.

Iniciação: Muitos Artesãos Sagrados começam como artífices mortais que aprendem os segredos superiores através dos símbolos empregados pelo grupo. Ao meditar num local de inspiração arquitetônica, um novato recebe visões do Grande Ideal e Desperta. A partir de então, ele recruta um responsável, que o levará através de uma série de testes. Se passar, um novo Artesão junta-se ao grupo. Caso não consiga, muitas vezes ele é mantido como um assistente estimado.

Daemon: A maioria dos Maçônicos ignora seus Daemons, considerando-os ilusões ou tentadores demoníacos; no entanto, alguns místicos vêem os espíritos como mentores fantasmagóricos ou "Mestres Ocultos" que transcenderam a forma mortal.

Afinidades: Matéria e Terra.

Seguidores: Trabalhadores, armeiros, clérigos radicais, comerciantes, bandidos, parteiras, boticários

Conceitos: Mentor, visionário platônico, reformista, místico gnóstico, chefe de casa, líder fora-da-lei, Facilitador, arquiteto, bibliotecário ocultista, artilheiro, caçador de monstros

Estereótipos

Magi do Conselho: Tiranos e sanguessugas, dominando o homem e defecando no chão do templo de Deus.

Dedaleanos: Com exceção dos Artífices, essa catedral despedaçada precisa ser demolida e reconstruída. Realmente uma vergonha. Foi preciso tanto esforço...

Infernalistas: Entulho de um castelo construído por um louco.

Discrepantes: Algumas dessas pedras são boas para a construção; outras estão rachadas ou deformadas e precisam ser descartadas ou despedaçadas para serem usadas como cascalho.

Desauridos: Cinzas e tempestades de poeira.

O milagre mais poderoso é
uma simples tarefa executada corretamente.

Alta Guilda (Grandes Financiadores)

O ouro compra o progresso. Ele compra arte, compra a medicina, compra pontes e recompensa cientistas. O ouro e o comércio são os fundamentos de qualquer boa sociedade. E onde houver ouro, há pessoas que ajudam a obtê-lo e distribuí-lo.

O Renascimento italiano seria impossível sem o comércio. A demanda constante por artigos de luxo e produtos afins criaram esse comércio de bens, culturas e idéias. Se mercadores e banqueiros ainda respeitassem as antigas proibições ao empréstimo de dinheiro e deixassem todo o comércio a cargo dos reis e da Igreja, a Europa ainda estaria atolada na lama. As glórias recuperadas de Roma e da Grécia revelam as coisas boas que o comércio traz; com esses tesouros sendo apresentados, a Convenção Dourada recusa-se a retornar aos costumes antigos — mesmo se seus membros precisarem contrariar feiticeiros e clérigos de todas as partes!

Um enteado das reformas Maçônicas, a Guilda na verdade é uma rede de guildas espalhadas pela Itália, Arábia e Sacro império Romano. Algumas sedes dispersas também são encontradas em outras nações, mas a Convenção concentra sua atenção nesses estados atuantes. Durante a reunião da Torre Alva, diversos comerciantes apontaram que a base do progresso era um comércio amplo. Apesar das objeções de facções mais conservadoras (particularmente os Gabrielitas), uma nova Convenção foi formada para facilitar o comércio internacional. O mercado para bens de Bizâncio, da Arábia e do Extremo Oriente fornecia recursos; a reabertura da Rota da Seda entre a Europa e Catai aumentava os incentivos. Agora a Alta Guilda estabelece preços, protege rotas comerciais, medeia disputas e empresta recursos para novas empreitadas.



Não que não houvesse oposição; a Igreja considera o empréstimo de dinheiro um pecado, especialmente quando envolve descrentes. Além disso, havia nobres que não estavam prontos para dividir o poder com pessoas comuns — mesmo as ricas. Grandes penitências (subornos), algumas discussões e um feitiço ocasional abriram o caminho. Isso ensinou aos Grandes Financiadores uma lição valiosa: a riqueza é uma forma de mágika. Como um deus, ela obtém poder de seus adoradores. Quanto mais as pessoas querem algo, mais poder elas concedem àquele que o fornece. A partir da mágika dos Maçons, os Membros Iluminados da Guilda criaram suas próprias formas discretas de encantamento chamadas de *Ars Cupiditae* ("a Arte do Desejo").

Agora os Salões da Guilda espalhados conduzem seus negócios. Entre eles empregam-se mercenários Iluminados (a **Guilda do Machado Resplandecente**) patronos das artes, ciências e medicina (a **Guilda dos Patronos** ou "**Penhoristas Negros**", em razão das roupas escuras e elegantes que vestem) financiadores (a **Guilda dos Grifos Reais**) mercadores viajantes (E **Guilda dos Albatrozes**) que também bancam expedições; administradores inter-Convenções (a **Guilda de Sol**) que supervisionam os projetos Dedaleanos; e sedutores fascinantes (a **Guilda da Rosa**), habilitados na conspiração e nas armas brancas. Sua rede engloba reis, príncipes, mercadores e sacerdotes de Mali à Noruega, de Pequim a Londres. Naturalmente, seus negócios são um tanto diversos; pequenas guerras

entre casas são algo comum, e a unidade é menos desejável que a competição. Desde que seja controlada, essa competição é boa para o comércio — e para os Membros da Guilda. Afinal de contas, uma lâmina sem uso enferruja em sua bainha...

Os Grandes Financiadores têm um aspecto fascinante. A maioria é bonita, quase todos são ricos e a maior parte é mais carismática que o comum um produto de habilidade social e Ressonância mística. Se outros Dedaleanos suspeitam deles, as pessoas comuns os admiram. Os Membros da Guilda simplesmente dão a César o que é de César; se guardam um pouco para si, qual o mal nisso? Sem ouro, o mundo está perdido.

Filosofia: O comércio é mais que uma troca de bens — é uma comunhão entre irmãos. Através dele, ambos os lados enriquecem. Realmente os irmãos brigam de vez em quando, mas isso é previsível.

Num nível mais aprofundado, a riqueza é uma manifestação da alma; o comércio concede a irmãos influência um sobre o outro, assim como um Nome Verdadeiro confere poder. Quanto mais riqueza você acumula, maior se torna seu poder sobre os outros. Um bom comerciante é como um pastor cuidando de seu rebanho, tosando as ovelhas e tecendo sua lã em roupas. Isso faz parte do plano de Deus: algumas pessoas são pastores, outros são tecelões, outros são ovelhas.

Estilo e Ferramentas: Deixe que feiticeiros atrapalhados cantem feitiços e invoquem relâmpagos! O Ars Cupiditae é muito mais sutil. Todo Membro da Guilda compreende os segredos da influência e da percepção (**ver Capítulo VIII, páginas 258, 261**) e empregam-nos através de benefícios sociais, favores e discursos. Códigos secretos e Viasílicos levam mensagens através de grandes distâncias, enquanto ilusões e truques mentais ajudam em transações difíceis.

Como os Maçônicos que os originaram, os Financiadores também procuram praticar ofícios mais "místicos". Embora um punhado exerça a alquimia, um número muito maior conhece encantamentos pequenos mas poderosos. Um item preparado adequadamente pode levar um feitiço e liberá-lo quando necessário. Venenos e armas mágicas conduzem as negociações mais complicadas; a maioria dos Financiadores — mesmo as mulheres — também conhece técnicas de esgrima e levam lâminas finas de resistência e corte fora do comum.

Organização: Cada Guilda mantém suas próprias casas em cidades com grandes mercados, portos e rotas comerciais. Numa casa, a palavra do Mestre (Magistrado) é lei. Os títulos usuais são respeitados, mas são Concedidos mais por astúcia e habilidade do que por poderes mágicos ou estudo. Quatro vezes por ano, os Mestres das casas se

reúnem em capitais e discutem preocupações mais amplas com outras nações através de mensageiros.

Os Membros da Guilda normalmente são europeus (frequentemente italianos, judeus ou holandeses), embora alguns venham da África e do Oriente Médio. Diversas mulheres carismáticas juntaram-se aos postos superiores da Convenção e mantêm sua posição através de raciocínio, sedução, astúcia e ameaças. Nessa era, os mercadores muitas vezes são mais ricos que a nobreza; os realmente prósperos tornam-se nobres em tudo, exceto no nascimento, e muitas vezes casam-se para introduzirem-se em famílias reais. Mesmo os membros mais jovens da Guilda são ricos e gostam de demonstrá-lo.

Maximi: Wolfgang von Reismann (há boatos de que ele tem mais de 400 anos graças à imortalidade alquímica) e Margarita Impensi (uma Mediei por nascimento).

Iniciação: Alguns Membros da Guilda nascem ricos; alguém que seja pobre precisa encontrar um financiador e impressioná-lo com sua imaginação e inteligência. Dependendo da casa, um aprendizado pode ser árduo e lento ou rápido e perigoso. Espera-se que o novato assuma riscos — financeiros, sociais e mágicos — e prevaleça através de seu raciocínio. Se ele sobreviver, recebe uma nova posição na Guilda. Caso não consiga, retira-se em meio à desonra, torna-se um Irmão ou morre.

Daemon: Embora alguns Membros da Guilda encontrem-se com Mammon, o demônio do dinheiro, a maioria vê seus guias como anjos ou fantasmas úteis.

Afinidades: Mente e Água.

Seguidores: Contadores, príncipes mercantes, mercenários, comerciantes, artistas, eruditos, devedores

Conceitos: Malandro, embaixador, sedutora, "nobre" mercante, espião, assassino, diplomata, guarda

Estereótipos

Magi do Conselho: Barões inescrupulosos, enchendo a noite com suas Artes do demônio. Os magos entre eles são astutos e educados, o resto é o bando mais selvagem e importuno que já vi.

Dedaleanos: Nossos parceiros nessa grande empreitada ainda precisam perceber que os mortais não querem nada além de prazer e segurança. Dêem-lhes um estômago cheio e um lar aquecido e eles o seguirão até o final de suas vidas.

Infernalistas: Esses vermes lidam com comércios mais sombrios que os nossos, mas eles já apostaram seus bens mais valiosos... e perderam-nos.

Discrepantes: Quem?

Desauridos: Suponho que mesmo Deus precise de Seus bobos da corte. Apenas os mantenha longe de mim!



É melhor ser um gato num celeiro cheio de ratos
que um rei num campo vazio.

Círculo Hipocrático (Cosianos)

Nenhuma Arte ou ciência é tão vital (mas problemática) quanto as que envolvem o corpo humano. De acordo com o Gênese, Deus criou o homem à sua imagem e deu-lhe o domínio sobre a Terra; por outro lado, Ele também amaldiçoou os filhos de Adão e Eva e deu ao Demônio domínio sobre eles. Dessa forma, o corpo é ao mesmo tempo sagrado e impuro, um espelho da Divindade mas hospedeiro de desejos e doenças. Para trabalhar com tal quadro, um magus precisa ser corajoso, sábio e irreverente. Os *Medici* do Círculo Hipocrático são tudo isso e um pouco mais.

Muito tempo atrás, os curandeiros como Imhotep, Wang Wei-i, Herófilo e Hipócrates estabeleceram grandes escolas de medicina. Além das técnicas

mortais, esses mestres Iluminados foram os pioneiros em Artes especiais e passaram-nas para seus melhores estudantes. Hipócrates estabeleceu uma guilda especial com esses curandeiros na Grécia; chamada de Círculo Cosiano, essa academia tratava das doenças, procurava a imortalidade alquímica e encorajava a educação e a vitalidade. Esse Círculo também tinha seu lado sombrio; as lendas afirmam que uma guilda dentro da guilda buscava um segredo que Hipócrates proibiu: a criação de vida nova. Para esse fim, os médicos dissecavam criaturas vivas e misturavam-nas com humores estranhos. Câmaras sob os salões das guildas abrigavam resultados deformados: criaturas que ocasionalmente eram enviadas para matar os inimigos do Círculo.

Quando Roma caiu, o Círculo foi desfeito e seus segredos foram espalhados. No Oriente Médio e Extremo Oriente, algumas guildas preservaram as Artes, mas na Europa elas foram praticamente perdidas. Em Bizâncio, uma única escola preservou as técnicas Cosianas. Quando as Convenções reuniram-se, diversos Cosianos restauraram o Círculo Hipocrático e devolveram essas Artes à Europa.

Isso aconteceu na hora certa; a epidemia de pestes que arrasou a região manteve ocupado o punhado de novatos Cosianos. A medida que as doenças se espalhavam, o mesmo acontecia com os centros de cura Iluminada. Entretanto, a natureza curiosa e irreverente de suas Artes logo levou os médicos a entrar em conflito com a Igreja, e os curandeiros perderam freqüentemente. Hospitais foram queimados, muitas vezes junto com pacientes e Cosianos. Agora o Círculo esconde-se por trás do labirinto das universidades e clínicas temporárias. O Brandenburg Krankenhaus, um grande hospital protegido pelo Sacro Imperador Romano, fornece o único local "aberto" para os incógnitos Cosianos. Em todos os outros lugares, eles encobrem seus ensinamentos com simbológicas e passam-nos para seus alunos mais talentosos.



Embora médicos mortais estejam perdidos no escuro (ver "**Medicina Moderna**", página 208), os doutores Cosianos preservam as práticas avançadas dos curandeiros egípcios, gregos e árabes — e desenvolvem-nas. Como os quatro humores, o corpo Cosiano segue quatro funções: a **Casa de Mandrágora** estuda herborismo e agricultura; curandeiros viajantes da **Casa do Fogo** aliviam pestes e isolam doenças; a **Casa dos Livros** preocupa-se com o ensino e o estudo, enquanto a temida **Casa das Lâminas** se especializa em cirurgia. Fora da ordem, uma "casa menor" de não-médicos, os guerreiros **Phylaxoi**, protege os curandeiros, e uma guilda alquímica secreta, a **Casa de Olimpo**, conduz experiências secretas com a imortalidade e criação.

O mundo Cosiano é uma mistura estranha de experiências repletas de sangue feitas por parteiras, herboristas e cirurgiões-barbeiros, as obras eruditas de médicos-astrólogos da corte e os experimentos metódicos de botânicos e dissecadores. Um Cosiano se envolve com seu trabalho de uma forma perturbadora e muitas vezes relata sua pesquisa com detalhes de revirar o estômago. Um teórico acadêmico passa grande parte do seu tempo entre plantas e cartas celestes; o perseguidor de pestes viaja grandes distâncias em busca de epidemias; o anatomista vive em cemitérios e porões cobertos de sangue. Essa Convenção atrai todo tipo de pessoa, e alguns são extremamente perturbadores. E preciso inteligência, obsessão e empatia para questionar a obra de Deus. Um médico Cosiano considera tais questões apenas um começo...

Filosofia: Da mesma forma que um carpinteiro trabalha com a madeira ou um pedreiro com o mármore, o Cosiano trabalha com plantas, carne e sangue. A Divindade abriga-se no mundo natural. O que não podemos catalogar, criamos com segredos descobertos no enigma de Deus. Nosso mundo é a encarnação de Deus — um milagre, não uma prisão.

Estilo e Ferramentas: Baseadas em práticas pagãs e pesquisas profanas, as Artes Hipocráticas investigam os padrões da vida, decifram-nos e utilizam-nos para fins maiores. Ervas, poções, membros artificiais e ferramentas cirúrgicas perfazem o "kit" de um Cosiano. Com tais maravilhas, ele pode curar pestes, tratar de infecções e criar homúnculos, plantas vivas, criaturas prodigiosas e poções de longevidade. Dependendo da disciplina e personalidade do curandeiro, ele é capaz de curar, alterar ou corromper a maioria dos seres vivos.

Organização: A maioria das casas consiste de locais para reuniões secretas em universidades ou hospícios estabelecidos. Os Cosianos que comparecem seguem a estrutura de títulos comum dos Dedaleanos, mas referem-se aos Resplandecentes como *Medici*, os Honori como *Doctori*, os Magistrados como *Praeceptori*, e os Maximi

como *Proavus* (Avô) e *Proavia* (Avó). Dentre todas as Convenções, os Cosianos provavelmente são os que mais respeitam seus membros do sexo feminino.

Por mais avançados que sejam para os padrões mortais, os Cosianos ainda seguem o modelo greco-romano de medicina. Duas Convenções rivais, a **Casa de Hua T'o** chinesa e a **Casa da Piedade** árabe desprezam os Cosianos e em troca também são desdenhados. Embora alguns médicos radicais estudem dois ou três estilos de cura, a maioria defende a superioridade de sua Arte cultural e rejeita as outras.

Maximi: Proavus Marcus Sarda e Proavia Judith Miller.

Iniciação: A maioria dos Cosianos segue o ofício familiar; no entanto, de vez em quando um novato de fora pode parecer promissor. Treinamentos e experiências extensivos fornecem ao mentor uma oportunidade de observar a Iluminação florescendo. Se o Despertar parecer iminente, o mentor envia o novato em alguma missão traumática e testa-o quando ele retornar. Se for bem-sucedido, ele se junta aos Medici; caso contrário, continua como um curandeiro importante mas mundano.

Daemon: Embora a maioria dos Cosianos veja seus guias como médicos fantasmagóricos, alguns interagem com anjos com os Deuses Antigos da cura. (Eles mantêm essas interações em segredo!)

Afinidades: Vida e Água.

Seguidores: Fazendeiros, mercenários, leprosos, nobreza em débito, antigas "experiências"

Conceitos: Médico, parteira, doutor maluco, cirurgia, artista, herborista, zoólogo, treinador de animais, alquimista, curandeiro de pestes

Estereótipos

Magi do Conselho: Embora seja verdade que nosso caduceu compartilhe uma serpente com os assim chamados "Verbena" (nome de uma erva medicinal — que curioso!), o resto desses Dolorés são tão ignorantes quanto joaninhas! Eles preferem balançar ossos e cantar hosanas do que pesquisar as causas verdadeiras das doenças. Que alguma doença contamine todos eles!

Dedaleanos: Como nós, esses companheiros fazem pesquisas para um amanhã melhor. Ao contrário de nós, eles permitem que a sensibilidade acabe com suas maiores descobertas.

Infernalistas: Membros leprosos do corpo do mundo.

Discrepantes: Deixe que eles brinquem nos campos cultivados. Eles não nos prejudicam.

Desauridos: As minhocas em seus cérebros certamente são contagiosas!

Ah, vida! Tamanha diversidade de esplendores!

Ksirafai

Júpiter precisa de seus trovões. Um príncipe precisa de partidários. Um rei tem seus assassinos, e com a Ordem da Razão não é diferente. Para implementar seu novo projeto, os Altos Artesãos precisam de lâminas para cortar e vassouras para limpar a sujeira. Os Ksirafai ("Navalhas") são essas ferramentas, afiados pelo segredo e dedicados ao bem maior.

Oficialmente, esse grupo não existe. Os Ksirafai não têm um Salão da Guilda e não aparecem em pergaminhos ou documentos da Ordem. Uma "Convenção" no sentido mais amplo, esses magi vigiam as sombras, usando a infiltração, os boatos, a sedução e o assassinato para promover os planos da Razão. Enquanto os Dedaleanos se encobrem como mortais, esse "Exército de Anjos Secretos" se oculta em meio às suas próprias fileiras, mestres da sedução, coerção, percepção e ofuscação.

Logo após a Convenção da Torre Alva, o Círculo Interno descobriu que os juramentos tinham menos apelo que o ódio ou o ouro. Depois que os Solificati desertaram, diversos Magistrados fundaram um grupo que responderia apenas ao Círculo Interno. Em meio a servos e companheiros, esses agentes iriam espionar tanto as Convenções aliadas como os grupos rivais. Seriam mantidos registros e formadas alianças; quando necessário, as lâminas sombrias atacariam, cortando os traidores ou obstáculos à causa. Mestres da intriga foram recrutados de Bizâncio. Uma língua elaborada de sinais foi criada e recrutas promissores foram admitidos. Logo as Navalhas foram polidas e utilizadas.

É fácil demais ver as Navalhas como inquisidores dentro da Ordem, mas seu propósito verdadeiro é a implementação, não a ortodoxia. Um Ksirafai existe para facilitar o caminho da Ordem, não para julgar a lealdade de uma pessoa. Seus deveres incluem recrutar aliados, enviar mensagens, monitorar traições, reunir arquivos (e ocasionalmente eliminá-los), auxiliar outros Dedaleanos ou seus patronos e acabar discretamente com as ameaças à Ordem. Para ajudá-lo, o agente recebe Dispositivos especiais e treinamento em técnicas proibidas para a maioria dos Altos Artesãos.

Seguindo a "sabedoria" convencional da época (que supõe que mulheres são mais ardilosas e manipuladoras que os homens) um grande número de Ksirafai são mulheres. Bem vestidos e disfarçados, eloqüentes, versados em línguas e instruídos, em artes e ciências, esses espiões infiltram-se em universidades, igrejas e Capelas. Uma vez situados, eles observam, anotam e disseminam as idéias Dedaleanas. Se necessário, eles assassinam seus alvos hábil e silenciosamente e desaparecem antes que os corpos possam ser encontrados.

Ao contrário das outras Convenções, os Ksirafai não são divididos em guildas. Cada membro recebe tarefas adequadas à sua perícia e localização. Alguns lidam com

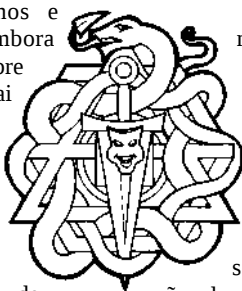


políticas mortais, outros observam Dedaleanos e outros executam planos mais sombrios. Embora alguns Altos Artesãos tenham ouvido lendas sobre misteriosos agentes infiltrados, um Ksirafai nunca admite estar ligado à sua seita; no que concerne à Ordem da Razão, a "Inquisição das Navalhas" é uma lenda, menos substancial que uma sombra numa parede.

Filosofia: Nenhum fim nobre é alcançado sem métodos duvidosos. A causa da Ordem é justa, mas seus inimigos (de dentro ou de fora) são muitos. Os planos de Deus ocasionalmente exigem sacrifícios, e nós somos os agentes da necessidade. Quando nossa tarefa estiver realizada, partiremos; mas, por enquanto, momentos drásticos exigem medidas drásticas. O derramamento de sangue deve ser evitado quando possível, mas muitas vezes isso é inevitável. E melhor extirpar uma pedaço contaminado de carne antes que todo o corpo seja corrompido.

Estilo e Ferramentas: Um Ksirafai considera-se um servo dos anjos sombrios (Miguel, Uriel, Azrael, etc.) e utiliza sua fé para a causa da Ordem. Embora seja Dedaleano em aparência, suas Artes são mais arcanas que o *Ars Praeclarus*. Os feitiços Ksirafai dependem da influência e enganação; enraizados nas práticas de *Ixos* (um grupo de elite de feiteiros-espiões gregos que levaram à real queda de Tróia), esses segredos envolvem a interação com espíritos, poções, venenos e truques com a luz. Dispositivos delicados — bestas pequenas, pistolas minúsculas, arpéus diminutos, etc. — auxiliam um espião a realizar seus fins, enquanto maquiagem, perfumes, óleos encantados e documentos falsificados ajudam em questões mais delicadas. Quando a violência é necessária, um Ksirafai invoca anjos mortais através dos sete pentáculos de Saturno ou emprega Dispositivos com poderes destrutivos maiores. Quando a tarefa é realizada, preces e purificações redimem os Navalhas de seus pecados — pecados realizados a serviço de Deus.

Organização: A maioria dos Navalhas responde a um único mentor e três contatos. Um Magistrado Ksirafai cuida de uma "casa" de seis Resplandcentes menores e envia seus relatórios e observações ao longo da cadeia. Um conselho composto dos bizantinos originais toma decisões importantes, mas a maior parte das atividades são deixadas a critério do Magistrado. Naturalmente, os Navalhas ficam de olho uns nos outros e fazem relatórios para o conselho; desse modo, a corrupção e incompetência são raras — um Magistrado conhece o custo de ambas.



Maximi: Duas figuras cobertas com mantos máscaras, conhecidas apenas como Fulmen ("Trovão") e Suavium ("Beijo") respondem ao Círculo Interno.

Iniciação: Um novato promissor é observado por seu futuro mentor, freqüentemente muito antes de ele se conscientizar da existência do grupo. Um mentor o testa à distância, se ele passar, o mentor oferece um lugar numa sociedade de elite. Segue-se um ano de doutrinação, durante a qual o iniciado (chamado *Ignorante*) é instruído nos conhecimentos do Exército dos Anjos Secretos. Durante uma iniciação terrível, o jovem é levado através de uma caverna, espancado e obrigado a fazer um juramento. Espera-se que o Ignorante Desperte com a visão do Arcanjo Miguel saudando-o como agente de Deus. Se a visão não vier, o juramento é recusado e o Ignorante introduzido numa sociedade menor — os *Etfalti* — de aliados não-Despertos.

Daemon: Anjos ou santos poderosos e guerreiros aparecem para futuros Ksirafai durante seu Despertar e os orienta a partir de então.

Afinidades: Conexão, Espírito e Ar.

Seguidores: Crédulos seduzidos, mercenários, Etfalt escribas, patronos abastados

Conceitos: (normalmente disfarçado como algum outro profissional) diplomata, cortesão, assassino, arquivista, espião

Estereótipos

Magi do Conselho: Um cesto de serpentes. Suas mordidas às vezes são doces, mas mesmo assim venenosas.

Dedaleanos: Uma união fascinante de legalistas, virtuosos, pretendentes e ladrões, todos voltados para uma causa justa. Se tivessem idéia de quão deteriorado seu castelo realmente está, eles sairiam de lá e fugiriam em todas as direções. É nossa obrigação queimar os vermes nas madeiras e cuidar das sombras do salão de festas. Sem vigilância, a Ordem não tem valor.

Infernalistas: Nada é criado sem um propósito Divino — nem mesmo um anjo decaído.

Discrepantes: Todos eles são orgulhosos, evasivos e aldeões idiotas.

Desauridos: Espelhos quebrados de nós mesmos. Pesadelos do Senhor.

Não há pecados secretos.

Perseguidores do Vácuo (Exploradores)

Há algo ameaçador e sedutor em relação ao fim de um mapa. "Aqui há Dragões" é um convite para matadores de dragões. Contra os dragões da ignorância e do medo, os Exploradores levantam suas espadas e abrem seus mapas. Para um grupo orgulhoso e bravo, o fim do mapa é o começo da história.

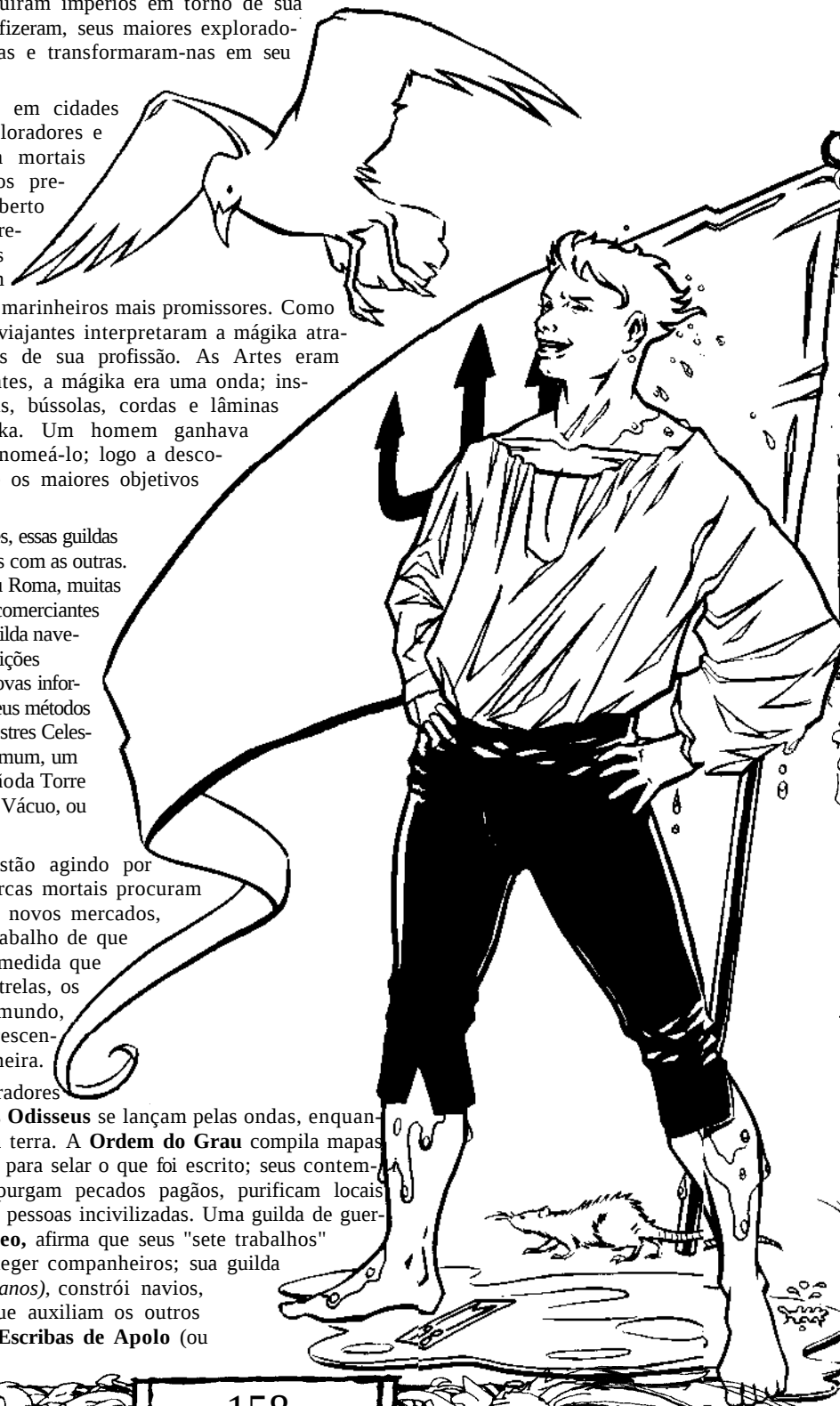
Novas oportunidades sempre estiveram do outro lado da colina. Os primeiros aventureiros, entediados ou desesperados, procuraram por oportunidades. Não é segredo que um homem corajoso o suficiente para cruzar aquilo que não pode ser cruzado torna-se um homem rico. Os fenícios, chineses, egípcios e escandinavos construíram impérios em torno de sua vontade de viajar; conforme o fizeram, seus maiores exploradores descobriram Artes poderosas e transformaram-nas em seu ofício.

Diversas guildas surgiram em cidades portuárias. Embora muitos exploradores e construtores de navios sejam mortais habilidosos, mestres Iluminados preservam o conhecimento descoberto por cada guilda. "Crônicas secretas" uniram mapas e cartas náuticas nos arquivos e foram repassadas para os estudantes e marinheiros mais promissores. Como os Maçônicos, esses primeiros viajantes interpretaram a mágica através de ferramentas e símbolos de sua profissão. As Artes eram definidas como ventos e correntes, a mágica era uma onda; instrumentos como barcos, mapas, bússolas, cordas e lâminas adquiriram importância mística. Um homem ganhava poder sobre um novo lugar ao nomeá-lo; logo a descoberta e o domínio tornaram-se os maiores objetivos dos exploradores.

Como a maioria das sociedades, essas guildas viajantes detinham rivalidades umas com as outras. Quando a Idade das Trevas engoliu Roma, muitas das guildas caíram junto. Diversos comerciantes notáveis da Rota da Seda e uma guilda navegante bizantina preservaram as tradições antigas enquanto acrescentavam novas informações aos seus conhecimentos. Seus métodos e realizações impressionaram os Mestres Celestiais; reconhecendo um objetivo comum, um grupo apoiou o outro na Convenção da Torre Alva. Nasceram os Perseguidores do Vácuo, ou Exploradores.

Agora os Exploradores estão agindo por conta própria. Conforme monarcas mortais procuram novos impérios e comerciantes novos mercados, os Perseguidores têm todo o trabalho de que conseguem se desincumbir. A medida que Naus do Céu partem para as estrelas, os Exploradores atravessam este mundo, descobrindo terras novas e acrescentando-as ao mapa — à sua maneira.

Para esse fim, os Exploradores dividiram-se em sete guildas: os **Odisseus** se lançam pelas ondas, enquanto os **Alexandrinos** viajam pela terra. A **Ordem do Grau** compila mapas e sagas, usando rituais místicos para selar o que foi escrito; seus contemporâneos na **Liga de Paulo** purgam pecados pagãos, purificam locais corrompidos e levam Jesus para pessoas incivilizadas. Uma guilda de guerreiros de elite, o **Pacto Hercúleo**, afirma que seus "sete trabalhos" incluem matar monstros e proteger companheiros; sua guilda irmã, a **Forja e Vela** (ou **Licianos**), constrói navios, instrumentos e armamentos que auxiliam os outros Perseguidores. Finalmente, os **Escribas de Apolo** (ou



Apolíneos) trabalham ao lado dos Mestres Celestiais, mapeando a Terra e as estrelas.

Como seu nome indica, os Perseguidores do Vácuo são um paradoxo. Embora sejam "Perseguidores" por profissão, eles querem encontrar fatos para serem acrescentados a seus mapas, bestiários e histórias. Embora eles tenham seu nome em razão do vácuo, eles tentam preencher essa vácuo com conhecimento. As motivações dos Exploradores são uma mistura bizarra de ideais grandiosos e princípios venais. Para a Igreja eles "convertem os pagãos"; para os monarcas eles "fundam um Império"; para sua tripulação eles "procuram tesouros"; e para eles mesmos... eles observam. O mundo é *conhecível*, embora ainda não seja *conhecido*. Os Perseguidores do Vácuo expandem o mundo ao testemunhá-lo.

Comparados aos seus contemporâneos, esses magi são mundanos, robustos e agressivos. Armado com coragem, ferramentas e alguns truques, o Explorador comum se joga contra a tempestade arrumando seu chapéu e dando um sorriso. As mulheres desmaiam com seus charmes e os homens relatam histórias de suas jornadas com uma mistura de inveja e admiração. A poeira das estradas ou o sal do mar cobre suas botas, e muitas pessoas gritam "O que há de novo?" quando ele entra numa taverna. Mesmo os estudiosos da Convenção têm um ar ousado — poucos Perseguidores restringem suas aventuras aos papéis. A imagem é importante para um Explorador; mesmo frente ao caos, ele mantém a razão e sorri.

Filosofia: Um mundo novo? Mapeie-o. O unicórnio? Cace-o. Os domínios de Prester John? Encontrem-nos. Toda coisa ou lugar novo é um desafio criado por Deus para o homem. Sem aqueles corajosos o bastante para desafiar as trevas, a humanidade tremeria em seu lar, assustada demais para prosperar, pobre demais para sobreviver. Somos os construtores de um Império do Homem.

Estilo e Ferramentas: Segredos de dezenas de terras podem ser encontrados nos arquivos da casa de um Explorador. Embora esses Dedaleanos prefiram depender de ferramentas já testadas — canhões, sextantes, mapas e lunetas — eles são pragmáticos o bastante para usar qualquer coisa que funcione. Preces para a vinda da luz do sol, encantos para albatrozes, cânticos para espíritos elementais — tudo que permita ao homem encontrar mistérios e retornar vivo é bom o suficiente para eles. Quando o objetivo é alcançado, mapas e rituais de nomeação acabam com mistérios e tornam a terra mais segura, se não dócil.

Embora a sabedoria popular insista que mulheres a bordo de navios dão azar, muitos Exploradores sabem que não é bem assim. Os elementos do vento e da água muitas vezes exigem o toque de uma mulher, de modo que as "bruxas do mar" são de certo modo favorecidas em muitas

embarcações. Essas encantadoras praticam feitiçaria óbvia, mas quando você está sozinho num mar tempestuoso, qualquer vantagem é um benefício.

Organização: Todo barco ou expedição funciona como uma casa comandada por um Capitão (ou Magistrado). Numa escala maior casas permanentes ocupam grandes portos ou rotas de caravanas; um conselho de Magistrados e Facilitadores mantém as operações transcorrendo com tranquilidade, muitas vezes com o auxílio de outras Convenções.

Maximi: As rivalidades entre a Espanha, a Itália e Portugal fazem com que essas posições se alterem constantemente.

Iniciação: Todo novato embarca numa jornada; ele precisa ir a algum lugar ao qual nunca fora antes, retornando com uma lembrança, e relatar suas viagens para a casa à qual deseja juntar-se. Nesse ponto, ele passa por diversos testes. Se ele Despertar durante a viagem, ele passa pelo testes; caso isso não ocorra, torna-se um Irmão. Vale a pena observar que os Perseguidores respeitam seus Irmãos tanto quanto estimam os Resplandecentes; a coragem e o raciocínio valem mais que a Iluminação.

Daemon: Animais auspiciosos — albatrozes, águias andorinhas e cavalos — levam os Perseguidores para caminhos novos e mais seguros.

Afinidades: Conexão, Espírito e Água.

Seguidores: Marinheiros, cartógrafos, monarcas caçadores, mercadores, missionários, prostitutas, conquistadores, piratas, esposas e filhos

Conceitos: Explorador corajoso, marinheiro, bruxa do mar, escriba de bestiários, capitão, mergulhador, missionário, cronista

Estereótipos

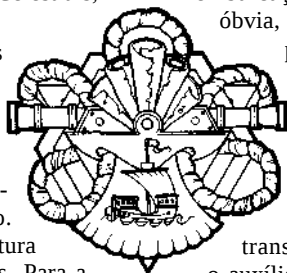
Magi do Conselho: Os melhores são conspiradores refinados mas mortíferos; os piores são selvagens descontrolados. Eu encontrei muitos selvagens e sei como lidar com eles.

Dedaleanos: Um bom vento às suas costas, mas traiçoeiros como ninguém. Prefiro um observador das estrelas ou um Cosiano a um Vulcano a qualquer hora, e fique de olho nos Membros da Guilda: seus recursos estão à disposição, mas seu preço é um recife. Não dá para dizer o quanto ele irá nos cortar.

Infernalistas: Nenhum Inferno pode ser tão quente ou desenfreado quanto as chamas em seus corações.

Discrepantes: Companheiros viajantes.

Desauridos: Tempestades ambulantes levando o mal para todos.



Você é corajoso o bastante para entrar no covil de um dragão e sair com uma de suas escamas? Aposto que não!





Capítulo VI:

O Narrador

Pressinto um dispositivo!
— William Shakespeare, *Twelfth Night*

Traição

"Agnesa! Você precisa acordar!" Era a voz de Karel. O que ele estaria fazendo em seu quarto? Sua cabeça parecia leve, seus braços pesados, como se estivesse doente há muito tempo. Calor em todo lugar, mas o verão recém-chegado, como poderia ser? Algo vil e acre molhou sua língua e repentinamente ela estava acordada outra vez. Uma luz brilhante encheu o quarto. Fogo!

Onde estava seu mestre? E Bartolomeo? Karel arrastou Agnesa de sua cama e pela janela para o pátio. Apenas nesse momento ela viu as chamas. O corpo de Von Ulm estava logo após o grande portão duplo, uma viga ardente às suas costas. Agnesa correu para seu lado. Sentindo sua presença, o cavaleiro abriu seus olhos.

"Você era como uma filha para mim, criança." Sua voz era estridente. "Agora vá." Ele viu Karel ao lado dela. "Se este homem vai salvá-la, que seja, não importa suas crenças."

"Você sabia?" ela perguntou.

"Claro que eu sabia, embora tenha descoberto tarde demais que tínhamos um inimigo em nossa própria casa. Kismet, os muçulmanos o chamam. Você não deve lutar contra seu destino. Mas não se esqueça das lições que lhe ensinei, que a beleza existe em todas as coisas." Manfred von Ulm fechou seus olhos.

"Salve-o!" Agnesa gritou para Karel. "Você se considera um grande homem da ciência, um curandeiro. Prove isso!"

Karel balançou a cabeça negativamente. "Ele se foi. Não posso fazer nada. Por favor, Agnesa, precisamos correr!" Ele a puxou em direção à segurança do pátio, longe das chamas.

Bartolomeo bloqueou o caminho, a raiva visível em seus olhos. "É você que eu quero morto," disse o magus. "Você a corrompeu, e ela era minha."

"Não pertenço a ninguém," Agnesa retrucou.

"Permitam-me discordar," disse o cavaleiro no pátio. "Todos vocês pertencem ao bispo." Um círculo de soldados dava força às suas palavras. Uma dúzia de bestas foram apontadas.

"Nosso acordo..." Bartolomeo sussurrou. Seu rosto estava calmo com a visão dos virotes — que estavam apontados tanto para ele como para os outros magi.

"Não fazemos pactos com bruxos neste bispado," respondeu o cavaleiro.

As mãos de Bartolomeo se estenderam rapidamente para frente. Cinco gatilhos estalaram. As setas venceram o homem. Com os pulmões atravessados, Bartolomeo não pôde sequer falar. Contraindo-se como um enforcado, ele caiu para trás e morreu em silêncio.

"Agora," disse o cavaleiro, "vamos acabar com essa tolice..."

O Mundo, um Palco

Então, por que uma história?

Porque nenhum personagem existe no vazio. O magus mais nobre e poderoso não significa nada sem adversários para enfrentar, amigos para amar, inimigos para detestar, inocentes para salvar (ou corromper), lares para deixar os novos horizontes para explorar. Um personagem sozinho não é o bastante; um personagem precisa fazer parte de algo dinâmico, ou então decai para o status de mero retrato. Em outras palavras, os personagens são inúteis fora do contexto de uma história.

No entanto, o relato que você cria é mais que um cenário para um bando de magos num passeio picaresco. Uma história bem contada permite que seus personagens cresçam e mudem naturalmente. Isso lhes proporciona um contexto — um passado e um futuro, lugares para relembrar e novos horizontes para vislumbrar. Finalmente, uma história fornece um lugar para personalidades múltiplas se entrelaçarem; ali, você — o Narrador — dirige a ação como se fosse uma peça com um palco do tamanho do mundo.

Como Ser um Narrador

Ouvi todas as histórias que você conta a seus amigos

As histórias comoventes de damas e homens

Nos dias de outrora

E cantos de montanhas cobertas por névoas e vales

De demônios e fadas e lendas perniciosas

— Pentangle, "The Storyteller"

Se você nunca participou de um jogo de Narrativa, conduzir um pode parecer assustador a princípio. A melhor parte de um jogo como **Cruzada dos Feiticeiros** vem da improvisação; é mais parecido com teatro do que com jogos de jogar-o-dado-e-mover-os-peões, como *Banco Imobiliário*. Não há limites em relação ao que você pode fazer, trilhas determinadas para seguir ou razões para não tentar algo que você deseje. Esse tipo de liberdade pode ser divertido ou assustador — afinal de contas, os jogadores sentados à mesa são os atores e a audiência ao mesmo tempo, e você está trabalhando sem um roteiro. Tendo isso em mente, este capítulo é uma orientação para as técnicas de Narração, junto com idéias, dicas e sugestões para fazer o jogo seguir de forma mais tranquila.

(Se os termos neste capítulo parecem complicados, veja o glossário "Termos de Jogo" no começo deste livro.)

Estabelecer um cenário para a história é uma das maiores responsabilidades do Narrador. Todo personagem que o jogador encontrar, todo lugar aonde ele for e tudo que ele vir surge de sua imaginação, e é importante mantê-la flexível. É sua responsabilidade dar vida ao mundo. O cenário mais brilhante já criado não serve para nada se estiver trancado na sua cabeça. Você precisa transmiti-lo a seus jogadores com todo entusiasmo e paixão que puder, ou a paisagem que encontrarão será apenas um reflexo pálido da paisagem que você tinha em mente.

Narrar exige esforço. Criar o mundo é apenas metade da batalha; uma vez feito isso, você precisa permitir que os novos inquietos (isto é, os personagens dos jogadores) se mudem, e é exatamente isso que farão; eles irão personalizar, ajustar, interpretar ou distorcer sua visão para fazê-la encaixar-se à deles. E isso que os jogadores fazem.

Deixe que o façam. O mundo existe tanto para o entretenimento deles como para o seu. Muitos "mestres de jogo" (*game-masters* ou GMs) podem envolver-se demais com seus mitos pessoais para perceber o papel fundamental (e inevitável) do grupo no drama. Ficar obcecado com o modo "correto" de interpretar uma história é um caminho certo para a frustração — a sua e a deles. Deixe que os jogadores tecam suas subtramas em torno de sua grande narrativa, e você verá que a colaboração torna o jogo infinitamente melhor. Bons Narradores percebem que as melhores histórias se desenvolvem naturalmente e não quando forçam os personagens a seguir trilhas narradas por eles.

Parece um trabalho difícil? Bem, na verdade é — mas também é uma diversão surpreendente. Ajudar seus jogadores a descobrir todos os tesouros escondidos que você enterrou é extremamente recompensador. Ver os olhos de seus amigos se arregalarem quando perceberem que o relojoeiro humilde com quem estavam era um membro dos Artífices, à medida que uma Companhia Negra de piqueiros suíços desce a rua marchando para prendê-los — não há como ficar melhor que isso. Até que, é claro, eles escapem e tropecem no próximo padrão formado pelas linhas da trama.

Entretenimento

A parte mais importante de seu papel como Narrador é certificar-se de que todos, incluindo você, estejam se divertindo. Os personagens do jogador devem ser pessoas, importantes cujas ações tenham um efeito real no mundo. Mesmo que comecem como aprendizes desconhecidos, deve haver um "Beijo da Sorte" que logo os destaque em relação a seus contemporâneos. Ninguém quer ser insignificante; as pessoas jogam para tornar-se lendas.

Contudo, isso não significa que seus jogadores têm que "vencer" toda disputa. Uma derrota marcante muitas vezes pode levar a dramas maiores, e dramas maiores podem ser extremamente divertidos. Às vezes, Coisas Ruins Acontecem com Magi Bons, e essas Coisas Ruins podem ser a diferença entre um "passeio por uma masmorra" e uma história empolgante. Entretanto, quando os Exércitos do Inferno estiverem acabando com seus personagens, os jogadores ainda devem estar se divertindo. Se as pessoas estiverem se sentindo entediadas ou maltratadas, todo o jogo irá sofrer com isso.

A melhor maneira de certificar-se de que todos os jogadores estão se divertindo é mantê-los envolvidos e ativos. Ficar sentado enquanto um mago se aventura no Inferno e os outros se debatem em jaulas ardentes não é divertido. Certifique-se de que todos os personagens fiquem por algum tempo no centro do palco. Seu grupo deve ser um elenco coeso, não uma estrela e um punhado de escudeiros. Mantenha todos ocupados e utilize-se de elementos de trama que permitam que cada magus tenha uma chance de brilhar.

Certifique-se, também, de manter a ação. Os magi podem estar num perigo mortal, mas o barulho dos dados e o soar de "absorva mais quatro Níveis de Vitalidade de dano" acabam com o impacto de uma cena. Se você perceber que o ritmo está diminuindo (e nunca é difícil perceber isso, acredite), narre ao longo da parte difícil e permita que a história prossiga mais rapidamente. Da mesma forma, saiba quando diminuir o ritmo e deixar os jogadores acompanharem o jogo. Se todos estão participando da ação, gritando qual será sua próxima ação e interpretando com emoção, continue assim. Apressar-se para a próxima cena pode acabar com a diversão.

A flexibilidade é a chave da felicidade. (Ver "Improvisação," página 174.) Quando estiver criando seus enredos, evite a tentação de planejar cena a cena. Os jogadores *nunca* fazem o que você espera que eles façam. Tentar forçá-los a seguir uma trilha predeterminada é pedir por problemas. Mostre a eles o começo da estrada, dê dicas sobre o destino, coloque algumas indicações ao longo do caminho, mas permita que o grupo trace o curso da aventura.

Mais uma coisa. *Divirta-se* também. Muitos Narradores cometem o erro de jogar com pessoas que não têm nada melhor para fazer do que causar problemas. Com sorte, seus jogadores irão atuar com equilíbrio e sensibilidade. Infelizmente, há um monte de idiotas por aí. Nosso conselho é não jogar com essas pessoas. Se seus jogadores ficarem fora de controle, pare um pouco para explicar sua posição. Se os grupos culpados persistirem, expulse-os ou desista. Há poucas coisas mais frustrantes do que tentar controlar um jogo caótico. E melhor deixá-lo morrer (ou ensinar a jogadores problemáticos as consequências de suas ações) do que permitir que jogadores imaturos façam seu grupo perder seu tempo.

Então por que alguém *gostaria* de ser um Narrador? Porque Narrar pode ser a parte mais agradável do jogo. Quando você cria algo único e compartilha isso com seus jogadores, quando o sangue começa a correr e a interpretação começa de verdade, quando seus jogadores se recordam daquelas aventuras semanas, meses ou mesmo anos depois, você experimentou as recompensas de Narrar. O melhor de tudo é o simples ato de Narrar — a criação de uma história que seus jogadores criam ansiosamente com você. Quando todas as peças se juntam, não há nada parecido.

A História

Canto para seus amantes

Seus futuros pais celestes

Seus futuros possíveis

Seus finais óbvios derrotam-me

Então me leve (não há ninguém para fazê-lo)

Conforte-me (não há ninguém para fazê-lo)

Cuide de mim (não há ninguém para fazê-lo)

Capture-me

— Faith and the Muse. "Iago's Demise"



uma história é mais que uma narrativa para envolver os personagens principais. Ela precisa de heróis e vilões, parceiros e vítimas e outros membros do elenco coadjuvante além da presença da cabala. Ainda mais importante, ela precisa de um começo, um meio e um final, sem mencionar um clima, um tema e um clímax. Você deve construir sua história a partir de uma série pequena de acontecimentos até uma conclusão avassaladora e prolongada que estremeça os pilares do Céu. O ideal é que você possa construir a tensão, desde os primeiros passos inseguros da cabala, ao longo de seus triunfos e tragédias, até o confronto final do grupo frente ao mal. Se você não der um ritmo adequado à história (digamos, lançando um excesso de ataques de bandidos anônimos e guardas da cidade contra a cabala), sua história perde força. Ditar o ritmo é delicado e essencial, e não é algo que deva ser deixado ao acaso.



Conceito

Antes de realmente criar sua crônica, você precisa decidir o tipo de história que deseja contar. A cabala irá procurar um texto antigo ou enfrentar a Ordem da Razão? Haverá batalhas violentas ou roubos ousados durante a noite? As possibilidades são ilimitadas — o truque é limitar as opções antes de trabalhar no resto de sua crônica. (Ver **Técnicas**, página 172.)

Saber de antemão o que você quer ajuda a criar cenários e personagens adequados para sua história. Afinal de contas, se quiser conduzir uma história ambientada numa floresta ao longo do Danúbio, você não irá progredir muito criando cenários urbanos amplamente planejados. Eles não serão usados, então por que perder tempo e esforço? O mesmo princípio vale para a população de seu mundo. Se sua crônica vai estar repleta de combates, familiarize-se com as armas, armaduras e táticas do período. Por outro lado, se você não pretende incluir grandes batalhas, não há motivos para perder seu tempo aprendendo os detalhes de manobras dos exércitos suíços de lanceiros. Dedique suas habilidades para algo mais convincente.

Você não precisa saber tudo sobre o período em que **A Cruzada dos Feiticeiros** é ambientada para conduzir um bom jogo, apenas o suficiente para tornar seu mundo realista. Escolha logo seu conceito e direcione suas pesquisas e esforços para desenvolver esse conceito.

Clima e Tema

Uma vez determinado o que você quer, decida o que você quer dizer com isso. Toda história boa tem um tema básico e uma atmosfera dominante. Através de seus assuntos, descrições e situações, você fará seu jogo brilhar com o poder de uma lenda.

O *clima* cobre o caráter geral de sua história; se você usa uma masmorra como cenário e tortura personagens inocentes, é provável que você tenha um jogo razoavelmente sombrio em suas mãos. Se, por outro lado, você empregar o mesmo cenário, incluir um padre devoto dedicado a salvar os inocentes e ressaltar os raios de sol ocasionais que atravessam as barras, a masmorra torna-se um cenário para uma história esperançosa, mesmo que atemorizante. Repleto de ressonância emocional, o clima acrescenta uma textura deliciosa para seu jogo fictício e normalmente é resumido numa única palavra — "sinistro," "perturbador," "funesto," "maravilhoso," etc.

Se o clima é profundo, o *tema* é intelectual. O clima estabelece o caráter enquanto o tema transforma esse caráter numa idéia. "Esperança" torna-se "a busca pela liberdade" ou "a redenção do amor." Se os magi escaparem da masmorra, você está reforçando o tema da "liberdade"; se eles forem libertados por um sacerdote que se apaixonou por uma das personagens, então "amor" torna-se o tema.

Tanto o clima como o tema vêm das descrições e dos elementos da trama. As seções **"Elenco"** e **"Técnicas"** mostram como pegar uma história simples e acrescentar essas camadas adicionais. O clima e o tema não são essenciais, mas tornam uma sessão de jogo mais memorável que uma sucessão de chutes e socos. Você não precisa planejar

todos os elementos da história com antecedência para utilizar o clima e o tema; normalmente eles virão quando você estiver pensando na próxima sessão — ou mesmo enquanto você estiver no meio de uma história.

O Relato

E assim tudo se inicia... mas *como*? De onde você começa e o que acontece a partir daí?

No Começo

Sempre é melhor começar pequeno. Grandes acontecimentos podem estar próximos — a Ordem da Razão pode estar se movimentando; os inquisidores podem estar juntando lenha para as fogueiras e dragões podem estar acordando de séculos de sono — mas confrontar a cabala com tudo isso logo no começo pode ser demais. E melhor começar com uma introdução pequena, simples e estimulante, crescendo a partir disso.

Toda sessão de jogo deve começar com um gancho ligado a uma linha pendente da trama. Os jogadores mordem a isca e você os atrai. Imagine isso:

Numa noite chuvosa, a dois dias de viagem de Viena, a cabala encontra um mensageiro ferido à beira da estrada. O homem morre antes que pudesse voltar à consciência, mas em seu alforje há uma carta em código. Nesse momento, uma patrulha de soldados a cavalo surge na estrada, obviamente procurando pelo morto. O capitão pára e pergunta de forma grosseira para o líder da cabala se ele viu um homem cuja descrição se encaixa à do cadáver. Atrás dele, bestas são armadas e espadas soltas de suas bainhas...

Até agora, tudo que realmente aconteceu foi a cabala encontrando uma carta ilegível e um soldado sendo grosso. Mas há pelo menos meia dúzia de perguntas intrigantes pairando no ar, esperando por respostas: Aonde o mensageiro estava indo e para quem ele deveria entregar a mensagem codificada? O que ela diz? Por que os soldados estão tão ansiosos em detê-lo, e que segredo é tão terrível para que cause uma morte? Os magi devem entregar a carta e esquecer o incidente ou vale a pena enfrentar os soldados? A serviço de quem essas tropas estão e o quão longe seu "patrono" iria para recuperar a carta? Ao tentar encontrar as respostas para qualquer uma dessas perguntas, a cabala é atraída para o enredo. O assassinato do mensageiro não foi particularmente importante, mas está ligado a questões maiores — e ao interferir na morte do mensageiro, a cabala torna-se parte desses negócios maiores.

O Meio

O meio de sua história deve ser um momento de revelação e complicação — a cabala se aprofunda nos mistérios iniciais e lentamente os desvenda. Os desafios apresentados no meio de sua história devem tornar-se gradualmente maiores, conforme os próprios magi se tornam mais poderosos. Ladrões de estrada e valentões devem dar lugar a soldados profissionais, consortes e eventualmente magi ou monstros. Ao mesmo tempo, para cada desafio que a cabala superar, seus membros devem ser recompensados com outro pedaço do quebra-cabeças. Por exemplo:

Ao derrotar a cavalaria na estrada próxima a Viena, a cabala pensa em seu próximo passo. Dmitrios, o mago Hermético, observa que reconhece o uniforme dos soldados — eles servem a Pietro Sforzini, outro membro das Casas. Dmitrios sabe que Sforzini vive em Pádua e sugere que sigam naquela direção..

"Desculpe-me, signore," diz o sentinela no portão de Pádua, "mas minhas ordens são precisas. Vocês não podem entrar na cidade por serem considerados inimigos do povo. Preciso pedir que sigam seu caminho ou serei forçado a chamar a guarda." Irritado, o companheiro de Dmitrios, o mago Extático Robert terHorst, vira-se e segue em direção ao local onde o resto da cabala montou um acampamento. Ele cospe na lama da estrada, mas não percebe os quatro homens, todos com o emblema de Sforzini, que se separam da multidão e seguem-no. Todos são feiticeiros...

Na primeira seqüência, um triunfo relativamente pequeno (vencer a patrulha montada) dá à cabala um nome (Sforzini) e uma direção (Pádua) a seguir. Derrotar os soldados não é o suficiente — a cena exerce uma função dupla ao aprofundar a cabala no mistério.

A medida que a cabala aproxima-se das respostas (nesse caso, da torre de Sforzini), a força e sutileza utilizadas contra eles aumentam. O poder da guarda da cidade, com a qual o sentinela ameaça terHorst, é maior do que o de uma pequena patrulha. O poder da feitiçaria, implícita nos quatro magi que seguem o Extático até o acampamento da cabala, é maior que meras armas e armaduras. Quanto mais os magos se aproximam da verdade, mais poderosas se tornam as forças voltadas contra eles. Com cada triunfo, as recompensas crescem, assim como os perigos.

O Final de Tudo

Tensões dramáticas só podem ser mantidas por um tempo determinado. A cabala precisará enfrentar seu inimigo. Um clímax empolgante (nem sempre uma batalha, devemos observar) fornece a conclusão para a história e o grupo. Anticlímax são uma droga. Se a cabala está perseguindo um inquisidor por toda a Europa durante os últimos seis meses, os magi (e os jogadores) vão se sentir enganados se o seu alvo subitamente morrer em decorrência de alguma doença. Quando seu grupo conquistar o direito de enfrentar o adversário, permita que isso aconteça. Dessa forma:

Sforzini está no alto de sua torre; os ventos cada vez mais fortes agitam o manto que o encobre. "Gostaria que não terminasse assim, Dmitrios," ele murmura. "Poderia ensinar-lhe muito se você tivesse optado por entregar a carta a mim. Mas agora..." O magus encolhe os ombros num gesto ostentoso; "Agora tudo se limita ao poder." Com isso, um relâmpago irrompe em direção de Dmitrios e seus companheiros. Eles saem do caminho um instante antes de serem acertados. Os outros ficam atordoados no chão enquanto terHorst se põe de pé e tropeça em direção a Sforzini, que leva suas mãos aos céus outra vez...

E assim chegamos ao confronto final. A luta deve ser desesperada, sangrenta e parelha — alguns dos feiticeiros da cabala podem ser feridos ou mortos. O código misterioso, a fonte e o destino do mensageiro, os segredos contidos na carta — tudo deve ser explicado pelos materiais de Sforzini (um diário ou conjunto de cartas de um conspirador),

se não por ele mesmo. A batalha foi ganha e a cabala deve estar satisfeita com suas realizações. Todas as linhas da trama foram amarradas...

... exceto por uma, talvez, que agora serve como gancho para a próxima história:

"Dmitrios, venha cá," diz Mercedes, a bruxa da Bretanha que vira a corpo jogado à beira da estrada pouco tempo atrás. "Encontrei as cartas de Sforzini. Ele não estava agindo sozinho." Ela olha para ele, um maço de papéis em suas mãos. "Seu aliado mais próximo está em Ostia. Vamos lá?"

Crônica

Seu jogo não precisa acabar com uma história. Por que aposentar uma cabala — e um mundo — perfeitamente boa após somente uma história? Você pode juntar história após história para formar uma crônica, acompanhando a cabala conforme ela aumenta em poder e sabedoria.

São duas as técnicas mais importantes para conduzir uma crônica prolongada: não se repita e comece a criar as bases para a próxima história antes de terminar a atual. Se uma segunda história imitar a primeira, seus jogadores não irão se divertir muito para resolvê-la e podem não permanecer para uma terceira história. Enquanto o primeiro vilão tentou a força bruta, talvez o segundo tente seduzir a cabala para seu lado. Ou pode fingir uma aliança enquanto joga cicutu no vinho dos magi...

Ligar sua segunda história à sua primeira, mesmo que apenas colocando uma ou duas dicas estranhas, dá aos jogadores uma sensação de continuidade. Lembre-se de que a crônica é uma história contínua; deve haver uma fluência natural entre as histórias em vez de uma série de transições súbitas de uma aventura para a próxima. Uma cabala não viaja de cidade em cidade procurando por monstros para matar e tesouros para roubar. Seus membros vivem, e a crônica é a história de suas vidas. Deixe que a lenda cresça à medida que os personagens fazem o mesmo:

Perdida em pensamentos, Mercedes se aproxima do cadáver em chamas de Pagliucci. No canto, terHorst brinca com um anel de prata retirado do dedo mínimo do morto. "Você sabe," ele diz, "Sforzini tinha um anel igual a este. Eu me pergunto quantos mais existem por aí eo que eles estão tramando."

"Muitos, e encrenca." Mercedes responde laconicamente. "Você viu o que encontrei em Pádua. Aquela carta era a primeira parte de um encantamento, uma invocação..."

Conflito

O conflito não significa necessariamente combate. O conflito na realidade é resultante de qualquer força dirigida contra a cabala, e a força das armas é apenas o tipo mais primitivo. Talvez haja uma armadilha mágica que tenha sido preparada, ou uma lei que os personagens precisarão superar ou uma charada que precise ser solucionada. Todos esses obstáculos se opõem aos personagens, e desse modo são qualificados como "conflitos."

Sem conflitos, não há drama; as lendas surgem de oposições, não do *status quo*. Mesmo assim, você precisa tomar cuidado com a quantidade e a natureza de seus conflitos. Se você colocar conflito demais, os personagens vão se desgastar



antes que consigam chegar perto do clímax; de menos, e eles não terão uma chance para crescer ao longo de sua jornada.

Embora uma boa luta agitada e arrebatadora possa ser divertida, essa não é a única forma de resolver as coisas. Acabar cada sessão com uma batalha logo se torna cansativo. Vamos encarar os fatos: a maioria de nós não se envolve em guerras de vida ou morte todos os dias, então por que teria que ser assim com os personagens? Quanto mais raros forem os combates, mais atemorizantes eles se tornam, tanto para os jogadores como para os personagens. Os dois ingredientes para um conflito empolgante são grupos com objetivos opostos e algo que cada um possa perder. Um confronto derradeiro poderia envolver uma corrida, um julgamento ou mesmo uma disputa de insultos (com uma grande perda de prestígio para o derrotado). Quanto maiores forem as apostas, pior será a luta; mesmo assim, muitos inimigos não irão sujar suas mãos (ou arriscar sua vida ou liberdade) num combate mortal. Às vezes um abalo social, emocional ou material machuca mais que o golpe de uma espada.

Nuances e Gritos

Quando ocorre um combate, ele precisa ser inserido e administrado cuidadosamente, preparado para uma tensão dramática e finalizado quando os acontecimentos chegam ao seu auge. Muitos Narradores cometem o erro de transformar um combate numa sucessão interminável de jogadas de dados. Se as coisas começarem a arrastar-se, faça com que a Dama da Sorte entre em cena e favoreça um lado ou o outro. Saber quando *parar* uma luta é tão essencial quanto saber como e onde *começar* uma.

Qualquer um que já tenha se envolvido numa luta sabe que a violência é muito mais que uma simples troca de golpes. A violência é visceral, repulsiva, mas ao mesmo tempo fascinante. A ameaça da morte nos leva a extremos que nunca pensávamos ser possíveis. Dizem que a melhor maneira de simular uma luta é acertar outro jogador na cabeça com um livro de regras. Embora não encorajemos esse nível de realismo, a dedução da brincadeira — de que combates são rápidos, nervosos e imprevisíveis — é válida.

O combate acontece *rapidamente*; no campo de batalha não há tempo para paradas ou reflexões. O suor escorre. O coração dispara. A visão se embaça. Em muitos jogos, quando a luta começa, o tempo começa a arrastar-se. Não deixe que isso aconteça. Os sistemas de combate de Mago são o mais eficiente possível, mas mesmo eles devem ser deixados de lado (ver "Testes Gerais de Ação" e "O Sistema de Narrativa (Combate)" no Capítulo VII) sempre que os resultados não forem essenciais para a trama. Quando cada golpe faz a diferença, mantenha a empolgação no auge descrevendo o que acontece em termos sensoriais. Além de tudo isso, você pode tornar uma batalha memorável fazendo com que a ação continue e ambientando-a num local interessante — uma ponte caindo aos pedaços, uma loja de corantes, um laboratório repleto de toneis borbulhando.

As lutas não são estáticas; elas crescem de uma fagulha para um holocausto, e uma vez que essas chamas se espalhem, é difícil extingui-las. No estágio das "discussões irritadas" a maioria das batalhas pode ser impedida — ou incitada; uma vez que os primeiros golpes tenham sido trocados, as coisas costumam ficar confusas. Espectadores entram no meio, propriedades são destruídas e autoridades inevitavelmente se envolvem. A briga inicial em *Romeu e Julieta* começa com uma discussão e torna-se uma revolta; para restaurar a ordem, o príncipe ameaça matar todos.

Vale a pena lembrar que uma vez que uma batalha tenha sido iniciada, as vidas dos participantes mudam. Mesmo depois que a poeira assenta, os combatentes e seus entes queridos freqüentemente procuram vingar-se, sobretudo se alguém foi morto.

Mesmo veteranos experientes evitam uma luta desnecessária. Há uma razão para isso: a dor *machuca!* Ninguém sai de uma luta de espadas com um sorriso no rosto. A dor *atordoa*. Ela arrasa com seus sentidos e prolonga-se por muito tempo depois. Embora não estejamos sugerindo que você paralise um personagem toda vez que ele for acertado, vale a pena lembrar que carne dilacerada e ossos quebrados são mais traumáticos do que marcas na planilha do personagem. Os feitos mais heróicos são realizados por heróis *in extremis*, lutando em meio a uma infinidade de dores. Se você é um Narrador, faça com que esses ferimentos latejem; se você é um jogador, respire para recuperar o fôlego enquanto seu magus sai de uma luta cambaleando e sangrando. E claro que esse tipo de coisa *pode* ser exagerado, mas mesmo assim é mais dramático que dizer, "Ah, sim, estou Espancado, mas tudo bem, ainda tenho mais dois Níveis de Vitalidade!" Numa luta, alguém sempre se machuca; a grande questão é *quem* e *o quanto*?

As lutas são brutais, imprevisíveis e dramáticas. Suas conseqüências perduram muito depois dos corpos caírem. Em suma, dê vida ao seu combate. Mantenha-o rápido, vivo, empolgante e significativo. O drama é a alma da Narração.

A Arco da História

Nada dura para sempre. Tentar arrastar uma história além de sua conclusão lógica pode fazer com que o jogo pareça forçado. Se, por exemplo, Cynthia pega um mistério simples e o transforma numa grande conspiração que envolve todos os aspectos do cenário, o enredo perderá sua graça. "O bispo Malchezi de novo?" resmungam seus jogadores enquanto eles pegam suas planilhas de personagens. Se for esperta, Cyn irá se tocar, concluir a história e começar algo novo.

Uma boa história tem um começo, um meio e um fim, talvez com um epílogo que acabe com todos os fantasmas antes que uma nova história comece. Os escritores chamam isso de arco dramático; quando a história prossegue por tempo demais, o arco balança e a lâmina — a intensidade — oscila. Se a história simplesmente der voltas, sem ir a lugar nenhum, a audiência se cansa e vai para outro lugar. Não deixe isso acontecer. Faça com que os acontecimentos levem a uma conclusão.

Pense na sua história com um pêndulo, assim como no "O poço e o pêndulo" de Poe. Seus jogadores são como o narrador, envolvidos numa situação ruim conforme a lâmina descende. Se não conseguirem se libertar, o impacto do enredo cortará os personagens em pedaços. Cada arco da lâmina faz com que a conclusão chegue mais perto. Com cada balançar, o drama aumenta. O que eles farão para libertar-se?

(Isso nos leva a uma questão importante: *sempre deixe uma saída*. Nada é pior que um jogo em que os magi estão condenados desde o princípio. As coisas podem ficar difíceis, até mesmo mortais, mas deve haver esperança se sua intenção é de que seu grupo continue aparecendo. Os chamados "GMs assassinos" são dinossauros e merecem ser extintos.)

Para prender seus jogadores à mesa, crie uma situação envolvida com um determinado risco para eles. No jogo de Cynthia, o irmão de um feiticeiro morre numa festa. Ele foi

envenenado! Quem fez isso, como e por quê? Uma vez que o grupo decida agir, forneça as complicações: o morto tinha um caso com uma condessa. Seu marido soube e jurou vingança, mas ele não estava presente no banquete. No entanto, seu maior rival estava e pode ter envenenado a vítima para enviar caçadores atrás do conde... Agora a lâmina está se movendo. Com cada revelação ou confronto novos, o arco desce e acelera. Para acompanhá-lo, os jogadores precisarão agir. A medida que os acontecimentos chegam a uma conclusão, ouve-se o barulho da lâmina pela mesa. O clímax resolve as questões imediatas e abre portas para uma ou mais histórias. A lâmina sobe e a história começa de novo...

Determinar a velocidade do arco é difícil; o melhor conselho que podemos dar é observar seus jogadores e graduar o arco por seu entusiasmo. Se eles parecem estar se divertindo, oriente-se por eles. Digressões são boas desde que elas, assim como o enredo geral, mantenham-se em movimento. Talvez os jogadores de Cynthia queiram divertir-se à custa de um estalajadeiro numa parada que fizeram uma noite. Cyn poderia conduzir uma sessão de jogo inteira buscando algum gancho novo. Contudo, mesmo assim Cynthia precisa manter a ação do "enredo do estalajadeiro;" se ela se arrastar, todo o ritmo da história será perdido.

Obviamente, um jogo de Narração livre segue um ritmo e uma estrutura diferentes do que uma narrativa estática. Você precisa ser flexível e dar espaço aos seus jogadores. Provavelmente, o clímax não será aquele que você tinha em mente, mas essa é metade da diversão do jogo. Mesmo assim, toda sessão deve prender os jogadores à mesa e soltar uma lâmina nova. Quando o tempo, o interesse ou os acontecimentos estiverem acabando, leve seu jogo a um ponto final e deixe as coisas descansarem. Quando a história alcançar uma conclusão dramática, deixe que ela acabe. Você sempre pode recomeçar com uma mesa e uma lâmina novas.

O Fio

Sem um fio cortante, o pêndulo é apenas peso morto. Para manter a ação, dê aos seus jogadores uma sensação de imediatismo e conseqüências. Mago é um jogo sobre *realizar* algo. Faça com que os jogadores se preocupem com o que acontece ao ligar os acontecimentos com os destinos dos personagens. A não ser que os magos ajam, o mundo que conhecem será consumido.

Muitos Narradores cometem o erro de fornecer um cenário sem propósitos ou criar um propósito sem imediatismo. Por que os magos devem unir-se e arriscar suas vidas se tudo está bem? Aquela ruína ainda estará lá ano que vem e aquela guilda rival é problema dos outros. O fio cortante do arco vem do envolvimento pessoal — e costuma estar ligado a algo mais importante que dinheiro ou fama. A peste que infesta a cidade natal do artesão vem das ruínas; o grupo pode ser capaz de descobrir as causas e encontrar uma cura. A rivalidade da guilda matou a irmã de um feiticeiro; agora ele quer vingança. Uma vez que as coisas tornam-se pessoais, a história tem um atrativo.

O perigo afia a lâmina; se os jogadores sentem que asseguraram a imortalidade de seus magos, provavelmente irão se tornar complacentes. Faça com que eles sintam que têm algo a perder. Dê uma impressão de perigo; pergunte "você estão certos sobre o que estão fazendo?" mesmo que você saiba que não há nada com o qual se preocupar. Dê sinais quase imperceptíveis de riscos maiores e deixe a imaginação de seu grupo

tomar conta do resto. Jogadores são um bando paranóico. Nada do que você fizer chegará a ser tão sinistro quanto as coisas que eles irão pensar, desde que tenham a oportunidade.

Sua Amiga, a Morte

De vez em quando, justifique seus temores: retire deles algo precioso. As lâminas *cortam*, e esses cortes podem ser sociais (exílio), emocionais (o lado doloroso do amor), espirituais (a perda da fé) ou físicos (doença, lesões ou morte). Vez por outra uma pequena morte deve fazer parte de sua crônica, ainda que apenas para manter a lâmina afiada.

A "morte" pode ser simbólica ou literal. No taro, a Morte representa uma mudança drástica. Algo familiar acaba e algo novo vira sua vida numa direção inesperada. Uma morte simbólica tira algo com que os magi contavam — um amigo, um título, etc. A morte literal é exatamente isso — o fim de um personagem. Embora em **Mago** seja possível restaurar a vida a um cadáver, tais coisas não acontecem com frequência. Um mago que morre normalmente se foi para sempre.

A ameaça da morte (de qualquer tipo) torna o jogo mais interessante e imediato. Se seus jogadores são complacentes, a Morte virá para chamá-los; se agirem, ela deve estar logo atrás deles. Isso não significa que *you* deva esperar por uma chance para matar o personagem de um jogador — longe disso! No entanto, você deve assegurar ao grupo que as coisas podem — e *vão* — mudar drasticamente no seu mundo. Um sentimento de mortalidade dará mais intensidade ao seu jogo.

Mesmo assim, a morte de um personagem nunca deve ser arbitrária; a velha "armadilha com espinhos envenenados — opa, você está morto" é fraca. Mantenha as ameaças mortais para momentos adequados e deixe que as necessidades da história decidam os destinos dos personagens. Em muitos casos, você deve fazer com que os lances de dados e as circunstâncias favoreçam a sobrevivência dos personagens dos jogadores. Por outro lado, se a Morte for banida completamente de seu jogo, a tensão vai embora junto. Poucas coisas são mais entediadas que algo predeterminado.

Triunfo!

Uma tragédia perpétua é uma droga. Embora uma desgraça seja algo poderoso, uma série infundável de derrotas é terrivelmente frustrante. **A Cruzada dos Feiticeiros** é um cenário sombrio, não há dúvidas; ainda assim, é preciso haver uma sensação de triunfo, mesmo em meio às adversidades. Quando a cabala luta contra possibilidades mínimas, recompense seus jogadores com algum grau de sucesso, mesmo que pareçam fracassar.

A vitória significa mais que pontos de experiência e tesouros. Um assassino saqueador não é um herói; alguém que se sacrifique para o bem de seu povo é. Se os magos de seus jogadores agirem heroicamente, faça com que sintam orgulho introduzindo seus feitos na crônica. Camponeses salvos honram os magi; lordes e damas agradecidos concedem favores; trovadores cantam louvores a eles e animais mágicos, que poderiam de outra forma ser hostis, muitas vezes se curvam em respeito. Num nível mais amplo, mostre que os personagens fizeram uma diferença. Algo simples como uma criança, cuja aldeia poderia ser destruída se não fosse pelos magi, correndo para abraçar um feiticeiro pode valer mais que uma pilha do mais puro ouro.

Naturalmente, recompensas heróicas vão para magi heróicos. Um anti-herói raivoso provavelmente não receberá uma saudação triunfante. Isso não quer dizer que todo personagem deve agir como sir Lancelot; mesmo um ladrão cigano pode ser recompensado por seus esforços. "Heróis menores" podem receber favores secretos, honras contrariadas ("Se *you* fosse qualquer outra pessoa, eu cuspiria em *you*..."), reputações boas entre os oprimidos ou talvez a simples satisfação de ver o mundo melhorado por seus esforços.

Algumas recompensas são menos tangíveis; uma bruxa solitária pode alcançar a paz interior, mesmo se os aldeões tremem quando ela passa. A iluminação, o desejo derradeiro dos magi, muitas vezes vem sem muito alarde. O poder místico é mais óbvio, mas poucas pessoas percebem-no a não ser que o magus opte por explodir coisas. Contudo, as melhores recompensas vêm com a Ressonância (**ver "Técnicas" e "O Castigo" no Capítulo VIII**) — o pagamento por uma vida simples e bem vivida — ou talvez com o Céu. Deve-se observar que tais recompensas precisam ser conquistadas. Um personagem que não viva para nada além de seu próprio benefício não deve receber nada melhor em troca.

Elenco

Que Deus proteja todas as pessoas boas de uma companhia tão ruim

— "Dois Açougueiros" (tradicional)

História sem personagem não é nada mais que um cenário. Você precisa povoar sua história; o mundo que você cria precisa estender-se além da presença dos personagens dos jogadores. As coisas precisam acontecer fora do palco. Os vilões não param de traçar planos simplesmente porque os personagens não estão por perto; nobres não deixam de conspirar e clérigos não param de rezar apenas porque a cabala não está agradecendo-os com sua presença. Para que sua história respire e cresça, ela precisa de pessoas, não de listas de estatísticas.

A Cabala

Não importa se seus jogadores tiverem os conceitos de personagens mais maravilhosamente originais desde o surgimento dos jogos de interpretação; se seus feiticeiros não têm motivos para falar um com o outro, sua crônica rapidamente cai dos céus com um baque. Se os personagens não têm motivos para *estarem* juntos, provavelmente não *continuarão* juntos. A maioria das tentativas de forçá-los a fazê-lo fracassará miseravelmente. Assim, faz sentido certificar-se de que os membros da cabala (as estrelas de seu drama) tenham laços fortes entre si.

Para criar esses laços, converse com seus jogadores antes da crônica começar. Faça com que cada um deles esteja consciente do que os outros estão fazendo (embora não a ponto de revelar os segredos dos personagens) e encoraje todos a construir personagens com vínculos em comum. Faça cara feia para personagens que provavelmente irão se matar e, com jeito, afaste os jogadores de tais conceitos. Encoraje as pessoas a traçar seus antecedentes em conjunto — a mesma educação aqui, um conhecido em comum ali — e forneça-lhes certos pontos em comum. Alguns defensores dos "jogos

de interpretação puros" podem considerar a "improvisação" dos personagens uma ofensa à "arte," mas para a maioria dos grupos, isso evita dores de cabeça mais tarde.

Uma vez que sua crônica comece, pode ser trabalhoso manter os personagens unidos. O modo mais fácil de fazê-lo é fornecer um inimigo comum. Em face da destruição iminente, as dúvidas entre procurar os manuscritos em Praga ou Lvov repentinamente tornam-se insignificantes. Entretanto, a destruição iminente *eterna* pode cansar depois de algum tempo. Se os magi sempre estão a um passo da morte ou da maldição, o drama se enfraquece rapidamente.

Às vezes, os personagens odeiam-se terrivelmente. Não há nada de errado com isso desde que os jogadores estejam se divertindo. Uma rivalidade tumultuada — insultos profírios, respostas ríspidas, mesmo socos ocasionais — pode ornar sua tapeçaria com cores brilhantes, e salvar seu trabalho de Narração. Competidores costumam criar seus próprios ganchos no enredo ("*Preciso conquistar a mão da senhorita Gianni antes que Marco proponha o casamento!*"). Como sempre, o truque é certificar-se de que as rivalidades permaneçam em níveis controláveis; as coisas costumam complicar-se quando os personagens dos jogadores se matam. Fornecer ao grupo como um todo um grande objetivo compartilhado é uma ótima maneira de assegurar sua sobrevivência. Uma história de dois rivais trabalhando juntos apesar de seu ódio pode realmente ter um grande efeito.

Elenco Coadjuvante

O mundo está repleto de pessoas (e, por extensão, de animais, espíritos e outros seres). Uma paisagem com construções vazias pode ser um cenário intrigante para uma sessão, mas logo perderia seu encanto. Para manter as coisas interessantes (de todas as formas adequadas), encha sua crônica com uma variedade de personagens intrigantes — camponeses, papas, cortesãos e reis.

Criar um elenco coadjuvante parece ser muito trabalhoso. No entanto, a longo prazo ele evita muito trabalho e torna o jogo mais divertido. Se seus personagens do Narrador são simples autômatos, você terá problemas no primeiro momento em que seus jogadores fugirem do roteiro — algo que irão fazer, esteja certo disso. Se, por exemplo, você cria um alquimista cujo único propósito é vender salitre para os personagens, você estará perdido se a cabala subitamente decidir seqüestrá-lo. Por outro lado, se você tem uma idéia sobre a personalidade básica e as motivações do alquimista, você pode improvisar o quanto quiser.

"... Conduzidos por Demônios"

"Os homens são carruagens de ódio," como disse Shakespeare, conduzidos por seus desejos. Essa observação serve para você quando os personagens coadjuvantes entram em cena. É muito mais fácil interpretar seu alquimista quando você sabe o que ele quer e o que ele fará para consegui-lo.

A *motivação* determina a diferença entre uma lista de Características e um personagem completo. As pessoas *querem* coisas; quanto mais as pessoas quiserem algo, mais arduamente trabalharão para obtê-lo. Os desejos fornecem a motivação do personagem. Uma vez estabelecida a motivação, você terá um esboço básico do comportamento de seu personagem. Via de regra, admita que uma motivação poderosa cria uma cena mais poderosa; será mais difícil seqüestrar um alquimista se ele

deseja ser livre do que se ele não se importa em observar passivamente seus seqüestradores. Você não precisa fornecer uma obsessão ardente para todos os personagens, mas motivações ativas são um bom ponto de partida.

Então, o que um personagem fará para conseguir o que deseja? Isso depende de sua *abordagem*. Algumas pessoas empregam táticas "leves" e desistem quando são desencorajadas. Outras pessoas são desesperadas, determinadas ou insensíveis o bastante para fazer *qualquer coisa* para realizar seus desejos. Você não quer ficar no caminho quando uma dessas pessoas quiser algo, mas tais personagens podem ser muito divertidos de ser interpretados!

Normalmente, o *antecedente* de um personagem determina suas motivações e aproximações. Um homem que cresceu como um malandro florentino pode seguir um caminho direto para realizar suas necessidades, enquanto um mercador romano distinto provavelmente utilizará a lãbia e subornos para alcançar seus objetivos. Obviamente, isso é uma generalização, mas as pessoas mais simples costumam ter prazeres e métodos simples; as classes refinadas revelam tramas intrincadas e desejos complexos. Você sempre pode inverter essas generalizações por causa do drama — o mercador discreto repentinamente fica obcecado pela jovem da taverna e estará disposto a matar alguém para tê-la. No entanto, de um modo geral, é mais fácil se ater ao óbvio.

As seções "*Sopro de Vida*" e "*Prelúdio*" do Capítulo IV exploram motivações e antecedentes com um pouco mais de detalhes. Obviamente você não precisa fornecer uma história elaborada para cada cavaliço; mesmo assim, se você der a ele *um* objetivo principal, você terá uma vantagem em relação a um Narrador que simplesmente diz: "Hum, ele é um cavaliço com 3 de Cavalgar... Teste a iniciativa." ("*A Folha de Referência do Narrador*" *descreve o lado prático de personagens coadjuvantes e suas motivações.*)

Personagens que queiram algo criam histórias pelo simples fato de existirem. Forneça diversos heróis, vilões e inocentes espectadores motivados e você nunca ficará sem idéias. Os personagens do Narrador são seus amigos em diversos níveis diferentes; devidamente motivados, eles podem fazer o seu trabalho. Espiões trazem informações; amantes oferecem seus favores... normalmente por um preço, e autoridades podem exigir alguma ajuda ou fornecer um bom motivo para ir embora...

Ah, e não se esqueça de acrescentar alguns vilões também. Você pode se surpreender com o quão divertidos eles podem ser.

Inimigo: Construindo um Animal Imperfeito

Por trás de toda conspiração nefasta está um conspirador nefasto. Embora seus personagens possam ser o centro de sua história, eles precisam de um arquiinimigo para equilibrar a crônica. Sem um ou dois inimigos poderosos, a crônica perde grandiosidade. Uma série de conflitos pequenos com oponentes pequenos pode tornar-se cansativa rapidamente. Por outro lado, se descobrirmos que esses "opponentes pequenos" na verdade trabalham para um magus corrompido pelo Inferno que está atrás do mesmo tomo que os personagens estão procurando, todos esses encontros com valentões de segunda categoria tornam-se parte de um padrão. Sua crônica torna-se mais focada. Ao

instituir um inimigo supremo, você estabelece um confronto final com aquele inimigo como o clímax natural de sua crônica — no final do arco.

Os inimigos não surgem do nada. Você precisa construir um vilão cuidadosamente. Afinal de contas, a maioria dos acontecimentos em sua trama irão acompanhá-lo. Tendo isso em mente, pense sobre *quem* é o inimigo de seu personagem tanto quanto você pensa em *que* ele é, se não mais.

Nenhum vilão vale alguma coisa se ele apenas atrapa-lha os heróis. Ele tem um plano, um objetivo principal que deseja alcançar, e os heróis são meros obstáculos em seu caminho. Na maior parte do tempo, as ações do inimigo não envolvem os personagens centrais da crônica; ele direciona seu plano rumo a seu objetivo final, algo que pode ou não envolver esses magi.

Nesse caso, o primeiro passo é descobrir o que seu inimigo quer. Inúmeras questões relacionadas surgem a partir dessa primeira. Ele está atrás de que e por qual motivo? O que ele fará para alcançar esse objetivo e quando ele precisa realizá-lo? Ele serve a um poder superior; caso sirva, como e que poder é esse? As respostas para essas e outras perguntas semelhantes fornecem a base para seu vilão. Se você sabe até que ponto ele está disposto a ir e o que ele está buscando, você terá que lidar com o modo como ele reage a reveses e triunfos — e provavelmente qual será seu próximo passo em ambos os casos.

Você também vai querer descobrir quem é seu inimigo — seus antecedentes, suas crenças, seus poderes, sua autoridade e assim por diante. Uma boa regra geral é pegar as características mais proeminentes dos personagens de seus jogadores e invertê-las para o inimigo. Se a cabala consiste de um grupo de pagãos, um cardeal ou patriarca torna-se um inimigo adequado. Um magus antigo e astuto da Casa Flambeaux é uma das melhores opções para se opor a novatos idealistas da Ordem da Razão. Esse método também funciona num nível geral — se os personagens são do tipo furtivo e ardiloso, um brutamontes que dependa da força bruta fornece tanto contraste como desafio. Afinal de contas, se o arsenal de truques usuais dos personagens repentinamente acabar, os heróis terão que tentar algo novo — e rápido!

Tenha também em mente que o vilão não se vê necessariamente como um vilão. Talvez ele tenha motivações idealistas para suas ações: o cardeal mencionado anteriormente pode acreditar honestamente que a cabala é um bando de almas ligadas ao Inferno. Seu vilão *pode* simplesmente estar buscando benefícios ou poderes pessoais, mas ele pode ser mais interessante se estiver servindo o que considera ser um propósito nobre. Permitir que os personagens de seus inimigos acreditem honesta e piamente no que estão fazendo acrescenta um excelente lado moral a seu jogo. Evite bigodes retorcidos ou cenas exageradas — isso é mais cômico do que ameaçador. Se seu vilão realmente acredita que matar a cabala é a melhor coisa para o mundo, deixe que ele procure realizar seu objetivo com estilo e desenvoltura.

Ah, outra observação: um bom vilão não é estúpido. Ele não fica parado enquanto os personagens dos jogadores acabam com ele, nem gasta a maioria de seus recursos num ataque "tudo ou nada" no instante em que a cabala arruína seus planos. Se seu inimigo agir Conforme Exige o

Enredo, suas ações — e seu jogo — logo tornam-se previsíveis. Então planeje seu vilão cuidadosa e inteligentemente. Assuma sua personalidade (a não ser que fazê-lo signifique que a cabala não tenha nenhuma chance de sobreviver) e interprete-o como o personagem de um jogador. Afinal de contas, o jogo também deve ser divertido para você.

Servindo por Diversão e Lucro

Um bom arquiinimigo nunca trabalha sozinho. Mesmo os loucos mais maníacos precisam de lacaios para realizar missões, aterrorizar locais, obter ingredientes para rituais sinistros à meia-noite e assim por diante. Sendo mais preciso, não há motivos para perder horas criando um vilão bem detalhado apenas para lançá-lo imediatamente numa luta contra os personagens em que "o vencedor leva tudo." Numa situação como essa, não há a sensação de tensão dramática. Seus jogadores devem aprender a realmente odiar o adversário ou sua derrota não terá significado. Se ele for visto como um "monstro," seu arquiinimigo torna-se apenas mais um grande obstáculo, um "vilão da semana." Outro método deve ser utilizado — um que atraia os personagens para um confronto final. Em muitos casos, a melhor maneira de prolongar o tempo entre a introdução e o clímax é incluir encontros com os servos de seu vilão.

Tais "ajudas contratadas" dependem da natureza e dos antecedentes do vilão: um cardeal terá clérigos e aliados menores a seu dispor, enquanto um príncipe mercante terá marinheiros, feitores e capangas contratados no seu bolso. A partir disso, considere como esses lacaios encontrarão a cabala. Dificilmente eles irão caminhar a esmo, apresentar-se como Os Servos do Vilão e atacá-los com espadas e feitiços. Faz mais sentido se os personagens cruzarem com os lacaios envolvidos em alguma ação nefasta, impedirem-nos e então descobrirem uma ligação a um poder "superior." Obviamente, isso coloca perfeitamente os personagens contra o arquiinimigo; agora ele tem uma desculpa para enviar servos com mais poder e importância atrás da cabala. Claro que quanto mais perto os personagens chegarem do antagonista principal, mais poderosos e habilidosos tornam-se os lacaios. Cada disputa é um desafio maior e prepara o palco para outro ainda maior.

Seus lacaios também irão compartilhar alguma relação com seu arquiinimigo. Essa relação provavelmente afetará o enredo. Digamos que o inimigo da cabala enviou seu irmão para tentar lidar com eles. Nesse caso, como ele reagirá com o fracasso — ou morte — de seu irmão? Ao definir a ligação entre o mestre e os servos, você obtém o material para novas histórias e proporciona mais drama para a história existente.

Aliados e Espectadores

Personagens principais não atuam no vazio. Eles têm amigos, amantes, familiares, mentores e assim por diante, os quais podem ser chamados (ou ameaçados) num piscar de olhos. Naturalmente, você deve escolher alguns desses aliados e mantê-los repletos de motivações e peculiaridades próprias. Quando chegar a hora, essas linhas do enredo podem atrair seu grupo numa direção inesperada. Você pensou que aquela viagem para Newcastle seria fácil? Você acaba descobrindo que Mary, seu verdadeiro amor, nasceu

em Newcastle e fugiu de um casamento arranjado ali, um casamento com o lorde local...

Construir a humanidade essencial dos personagens coadjuvantes também liga sua cabala à realidade de seu mundo. Afinal de contas, uma coisa é o vilão querer esmagar Luxemburgo, outra coisa é se a avó do personagem de um jogador viver lá. Ao ligar os magi ao mundo ao seu redor, você faz com que os jogadores se preocupem com algo além deles mesmos. Aliados plausíveis também criam oportunidades de interpretação para seus jogadores; se os únicos personagens com os quais a cabala interage são vilões, estalajadeiros e eles mesmos, é provável que não estejam se tornando personalidades completamente desenvolvidas. Dê-lhes uma oportunidade para alguma interação positiva também — isso pode funcionar muito bem.

Personagens Recorrentes

Os habitantes do mundo de sua crônica não desaparecem até a inexistência quando a cabala deixa a cidade. Os acontecimentos que os personagens provocam — envergonhar um nobre, engravidar uma garçonne, queimar um estábulo — não desaparecem simplesmente; o nobre pode procurar vingança, a garçonne pode acabar com um filho nas mãos e o dono do estábulo pode perseguir a cabala pelos danos. Você não iria? Se os objetos e acontecimentos podem seguir os personagens, certamente os personagens coadjuvantes podem fazer o mesmo.

Personagens recorrentes servem como lembranças gráficas do impacto dos membros da cabala no mundo ao seu redor. Não há problemas em uma cabala incitar uma

revolta numa cidade holandesa contra os espanhóis, mas há consequências em fazê-lo — particularmente se o grupo fugir da cidade antes de as tropas espanholas chegarem. Se voltarem um ano mais tarde para casas queimadas e olhares acusadores, um detalhe de sua crônica repentinamente assume uma nova importância. Os personagens irão permanecer e ajudar na reconstrução? Ele irão vingar-se ou fugir? Ao permitir que as pessoas e lugares desenvolvam-se fora da ação principal de sua história, você dá aos jogadores todas as opções e muito mais.

O Cenário

O cenário é um personagem. Pense no castelo tétrico, na floresta ameaçadora, na aldeia acolhedora ou na tempestade violenta. Para começar, as pessoas costumam personificar lugares e coisas; com o pano de fundo da magia em mente, essas personificações são perfeitamente apropriadas.

Um bom cenário faz uma grande diferença em sua história. Imagine a loucura do rei Lear sem os pântanos tempestuosos. Um palco (ou mesa de jogo) vazio perde vitalidade; proporcione um diferencial a suas aventuras criando locais empolgantes. E claro que você não precisa transformar o mundo inteiro numa tempestade, mas dê aos seus jogadores uma sensação de espaço onde quer que estejam. Descreva o ambiente — como ele aparenta ser, qual a sensação, a localização de marcos e a impressão geral proporcionada — especialmente quando o cenário é importante. O clima e o tema (**ver "A História"**) dependem muito do cenário (outra vez, lembre-se de Lear), assim



como as jogadas de dados. Afinal de contas, uma luta na chuva não é exatamente igual a uma batalha à luz do dia! Permita que seus jogadores sintam a diferença.

Uma vez que você determine onde quer ambientar o palco, dê ao cenário uma personalidade ou motivação, como se fosse qualquer outro personagem. Isso acrescentará um nível de intensidade à cena — uma árvore permanece como vigia, o céu chora. Um cenário natural provavelmente não terá uma motivação (embora com espíritos da Natureza por toda parte, nunca se pode ter certeza...). No entanto, um local desabitado pode ter uma ambição coletiva. (Uma sociedade costuma tornar-se algo mais do que um conjunto de indivíduos.) Dependendo de onde você ambienta a história e o que quer com isso, você pode estabelecer uma "motivação do cenário" além da motivação dos personagens: uma cidade espera por notícias da princesa adoecida; um bosque espera seu sacrifício anual... Você entendeu a idéia.

Obviamente esse tipo de coisa pode ser exagerada. Se o mundo inteiro está enfurecido, a fúria torna-se um lugar comum. No entanto, com moderação, cenários empolgantes criam um mundo empolgante — um palco adequado para uma história mágica.

Técnicas

*Se você está inclinado a admirar a arte,
Cuidado: evite todos os rudes duvidosos
Que desprezam nossas idéias refinadas.
Com caipiras exaltados que desconhecem a arte
Recuse sua arte — tenha raiva.
E não a consuma até que implorem por ela.
— Anna Bijns,
"Tis a Waste to Cast Pearls Before Swine"*



hega de teoria. Vamos falar sobre a prática.

Mago é um jogo desafiador para ser conduzido. A flexibilidade do sistema de mágica e o próprio tamanho do cenário podem fazer com que mesmo um Narrador veterano levante suas mãos ao céu em desespero. Por onde você começa?

Com as pessoas.

A primeira e mais importante questão da qual deve se lembrar é que você não precisa conduzir *tudo*. Escolha os elementos que mais lhe interessam; peça aos seus jogadores para criar um grupo adequado de personagens e deixe o resto do mundo para depois. Você não é obrigado a conduzir o mundo inteiro com um golpe de vista.

Quando você baseia o jogo em torno das pessoas e suas aventuras, você obtém um hectare, um pedaço de terra destinado a uma única colheita. E muito mais simples semear e arar um hectare do que cultivar um campo inteiro, e é muito mais fácil conduzir um jogo limitado do que utilizar tudo o que há neste livro numa única crônica épica. Para sua própria sanidade mental e para a sobrevivência de seu jogo, escolha algo que o interesse e comece com isso. Mais tarde, o resto pode ir e vir conforme você considerar adequado.

A seção "**Ganchos e Conceitos para Histórias**" fornece diversos pontos de partida a um Narrador iniciante. Por enquanto, vamos discutir algumas técnicas que podem ajudá-lo enormemente uma vez que você comece seu jogo.

Uma Observação sobre

Os sistemas de jogo decidem o que as pessoas em sua história podem ou não fazer. Infelizmente, alguns jogadores — e Narradores — se envolvem tanto com os sistemas que se esquecem do jogo. Claro que as regras são importantes, mas no final das contas elas são ferramentas, nada mais.

O truque é adotar apenas regras *suficientes* para adequar-se a seu grupo e deixar o resto para determinadas circunstâncias... ou para os urubus. Esse ato de equilíbrio depende de seu estilo de jogo e da experiência e maturidade de seu grupo. Um grupo de iniciantes pode precisar do "apoio," enquanto um bando de jogadores veteranos pode chegar a realizar sessões inteiras com um ou dois lances de dados.

Os **Capítulos VII e VIII** oferecem uma variedade de sistemas para orientar seu jogo. Alguns são razoavelmente essenciais, outros são opcionais e outros ainda podem ser completamente ignorados. No final das contas, os sistemas que você emprega e a frequência com que o faz estão em suas mãos.

Tarefas do Narrador

- Leia este livro. Se há algum suplemento que você considera útil, leia-o também.
- Decida o tipo de jogo que você deseja conduzir e planeje um enredo geral para começar esse jogo.
- Proporcione aos jogadores algumas orientações sobre tipos de personagem (espíes, aprendizes, magi solitários, etc.). Sinta-se à vontade para desencorajar ou proibir qualquer personagem inadequado.
- Faça uma "folha de referência" incluindo os principais personagens do Narrador em seu enredo. Escreva quais são seus objetivos e personalidades básicas.
- Escreva ou narre um prelúdio para o jogo. Se você está se sentindo ambicioso, crie um prelúdio para cada personagem e conduza-o como um jogo individual antes de a crônica começar.
- Mantenha-se flexível. Faça as anotações que precisar para o acompanhamento da história, mas evite roteiros cena-a-cena e mapas superdetalhados (que podem ser difíceis de ser acompanhados com o transcorrer do jogo).
- Mantenha a continuidade da ação e o envolvimento dos jogadores.
- Fique de olho no "arco da história. " Se ele oscilar, encerre a história. A partir disso, você pode planejar uma nova aventura desde o princípio.
- Após o final de cada sessão, avalie o que aconteceu e faça os ajustes em suas anotações com base nos acontecimentos do jogo e no modo como eles mudaram os personagens do Narrador.
- Enquanto você pensa no próximo jogo, faça algumas anotações para ajudá-lo a lembrar-se do que tinha em mente.

Preparando uma Cena

A atmosfera faz toda a diferença do mundo — não apenas o ambiente do mundo no jogo, mas o próprio espaço de jogo. Uma sessão conduzida numa convenção lotada sem dúvida será diferente de uma jogada num anfiteatro de mármore. Embora o local de encontro de seu grupo possa estar fora de seu controle, há algumas coisas que você pode fazer para estabelecer um clima adequado antes do jogo começar:

- **Diminua a iluminação.** Use velas se possível, caso contrário, luz difusa. Luzes artificiais fortes criam uma atmosfera moderna — apropriada para uma história ambientada em 1998, mas não em 1498.

- **Utilize música.** O Apêndice apresenta uma lista extensa de artistas que se encaixam numa crônica de **Cruza-da dos Feiticeiros**. Mantenha o volume baixo e escolha aquela que for adequada para o clima que você deseja criar.

- **Adereços são ótimos se você puder consegui-los.** Obter tapeçarias, gárgulas, tomos e velas é bem fácil se você for um cenógrafo, mas pode ser um problema se você não for. Os adereços não são essenciais, mas podem somar-se ao ambiente.

- **Gaste um minuto para estabelecer o clima.** Quando todos estiverem prontos, tente desligar as luzes para estabelecer o clima. Isso funciona bem, assim como ler uma introdução breve de um "roteiro" preparado. Independentemente do que você fizer, separe o começo do jogo da reunião mundana. E um pouco difícil "criar um espaço sagrado" se todos estão com as mãos num pacote de batatas fritas no momento em que você começa.

A Folha de Referência do Narrador

Uma vez que o jogo tenha começado, é fácil perder o controle das coisas. Tradicionalmente, "mestres de jogos" carregavam cadernos repletos de rabiscos arcanos. Infelizmente, pode ser difícil localizar as informações necessárias numa pilha de papéis. Entretanto, um resumo de uma ou duas páginas das coisas importantes pode acelerar enormemente o jogo.

Pelo menos, você deve ter a indicação dos nomes dos personagens importantes do Narrador e suas motivações, fraquezas e Paradas de Dados principais. (Ver Capítulo VII.) Se houver um cenário ou ponto importante da trama, anote isso também. Alguns Narradores são capazes de conduzir um jogo com nada mais que uma folha de papel. Numa crônica prolongada, você vai querer manter um registro mais detalhado; mesmo assim, algumas anotações gerais tornarão o trabalho muito mais fácil.

No começo, planeje as coisas como se os personagens dos jogadores não existissem: esta é Mary, este é o bispo, aqui está Caesario e aqui está o que eles fariam se nada ficasse no seu caminho. Naturalmente, é tarefa dos personagens dos jogadores ficarem no caminho; assim começa o conflito. Entre cada sessão, refaça sua folha de referência para refletir as intervenções da cabala. As motivações mudarão: talvez os amigos de Mary tornem-se amigos de um metamorfo na cabala e decidam juntar-se a ela. Talvez Caesario se enamore pela bruxa de um dos jogadores. É possível que o bispo declare guerra a todos, especialmente se foi frustrado antes. Conforme cada jogo novo começa, a folha de referência mapeia os efeitos dos jogadores em seus arredores e fornece uma espécie de roteiro para o próximo capítulo...

Documentum: Folha de Referência de Cynthia

Cenário: Whitcomb (uma pequena aldeia no sul da Inglaterra). Final do verão — quente, chuvoso, muito verde, muito rústico, quase época da colheita.

Enredo: Um jogo de "gato e rato" entre três personagens e o grupo. Caesario deve dinheiro aos jogadores; Mary vive na fazenda onde param para comprar comida. Clima: comédia. Tema: Você não pode se esconder para sempre! Mary Prior — jovem, impulsiva, solitária; adora animais, não gosta de pessoas. Motivações: juntar animais e fugir de casa; salvar animais do perigo. Pontos fracos: socialmente inepta, cheiro de animais. Pontos fortes: feiticos fortes baseados em Vida, afinidade com animais, aliados, bonita.

Artes: 4, Vida 3, Mente 2, Espírito 2

Paradas de Dados: Iniciativa 3, Esquiva 6, Briga 4, Percepção 7

Caesario, o Tolo — ator itinerante charmoso; mulherengo, acrobata, sedutor, muito social. Motivações: divertir-se; ir para cama com muitas jovens; manter sua sacola cheia de dinheiro. Pontos fracos: libidinoso, inconseqüente, egoísta, sempre correndo. Pontos fortes: sortudo, charmoso, perspicaz, rápido, limpo.

Artes: 4, Conexão 2, Entropia 2, Vida 2, Mente 2. Paradas de Dados: Iniciativa 8, Esquiva 7, Acrobacia 7, Briga 6, Esgrima 7

Bispo Malchese — clérigo francês; procurando Caesario por desonrar a amante secreta do bispo (Corsette). Supostamente um "líder" moral — promovendo a repressão contra atores itinerantes. Motivações: pegar e punir Caesario; ter uma boa imagem. Pontos fracos: hipócrita, obcecado, ligado à Igreja, de forma que precisa manter as aparências. Pontos fortes: muitos espões e aliados, envolvido na trama de Villencio, carismático, rico.

Artes: N/D (não-mago)

Paradas de Dados: Iniciativa 4, Esquiva 3, Influência 7

Improvisação

Mago é um jogo dinâmico. Qualquer tentativa de conduzir uma sessão por vias predeterminadas está condenada ao fracasso. Então, o que um Narrador deve fazer? Como você pode conduzir um épico com um tema, um clima e um drama sem planejar a próxima Batalha de Tewkesbury?

Improvise.

Na *Commedia Dell'Arte* (um refinamento do século XVI dos primeiros dramas e peças teatrais de atores itinerantes), os artistas trabalham sem um roteiro. Cada um assume um personagem fixo (com motivações e personalidade determinada) e juntos criam um enredo simples. Com as necessidades desse enredo em mente, o grupo improvisa com seus personagens. Com sorte, o resultado será uma história familiar, mas divertida. Os jogos de interpretação têm certas semelhanças com a *Commedia*. É muito menos vigoroso, mas os elementos essenciais são os mesmos. Cada jogador — inclusive você — assume um personagem com determinados parâmetros e perícias. Todos improvisam neste cenário, e o grupo torna-se sua própria audiência.

O segredo da boa improvisação é este: *conheça seu personagem*. Se você é o Narrador, isso significa conhecer o cenário, os personagens nele e as forças que impelem sua história. Essa é a razão da folha de referência e de outras informações mencionadas anteriormente neste capítulo. Se você sabe *quem* está fazendo o *que* para *quem* e *onde*, você pode Narrar com muito mais liberdade do que se tivesse se acorrentado a um roteiro.

Uma vez que você tenha mapeado essas informações, utilize-as. Observe seu grupo, determine suas ações, responda de acordo com as motivações de seus personagens e tente orientar a trama rumo a uma resolução culminante. Se você tiver surtos repentinos de inspiração, utilize-os, mesmo que isso signifique abandonar seus planos anteriores (desde que a dita inspiração não seja tola demais, é claro). Pode ser assustador deixar as coisas soltas desse modo, mas também pode ser divertido — e é muito menos provável que elas se compliquem assim do que numa narrativa com um enredo fechado.

A improvisação é, ao mesmo tempo, um talento e uma perícia. Algumas pessoas são melhores do que outras, e todos precisam de um pouco de prática para pegar o jeito. Conduzir prelúdios (**Capítulo IV**) com cada jogador irá ajudar você a praticar a improvisação e deve estabelecer uma sintonia entre você e os jogadores. Uma vez que isso seja feito, você pode seguir em frente com relativa facilidade.

Descrição

Como qualquer bom contador de histórias, um Narrador precisa criar uma sensação de lugar e atmosfera. Suas descrições levam o grupo para um mundo imaginário, de forma que você deve assegurar-se de que essas impressões sejam as mais vividas e empolgantes possíveis.

Algumas pessoas têm um dom natural para a expressão; outros precisam trabalhar um pouco mais. Os talentos que você utiliza no jogo são os seus; no entanto, *podemos* oferecer as seguintes dicas para uma descrição melhor:

- Visualize a cena em sua mente e descreva o que você vê. Nada é mais convincente que um Narrador que "acredita" na história que está contando.

- Concentre-se em impressões sensoriais ("O ar está pesado e tem um odor de algo se decompondo") em vez de medidas geográficas ("O salão tem três metros de largura por 15 metros de comprimento e é feito de pedra").

- Permita que o clima penetre em suas descrições ("O peso de inúmeros séculos está sobre essas pedras e você pode sentir todos eles"); outra possibilidade é deixar que as descrições determinem o clima.

- Levante-se! Mova-se! Participe da história! Olhe cada jogador nos olhos e *mostrelhe* o que seu personagem vê. Se você parecer entediado, seus jogadores também ficarão.

- Familiarize-se com o dicionário (mas não durante o jogo!). Quanto maior for seu vocabulário, melhor você será capaz de escolher a palavra certa para a ocasião certa.

- Rascunhe algumas anotações quando se sentir inspirado e utilize-as nos momentos em que estiver sem palavras.

Entrecruzamento

Cabalas se separam. Isso acontece. Quando acontecer, você precisa manter o jogo indo e vindo entre os grupos diferentes. Ninguém quer ficar parado por horas enquanto outra pessoa joga.

A técnica é simples; conduza duas cenas diferentes de uma vez, variando entre elas em momentos dramáticos. É possível alternar acontecimentos de modo que (A): as duas cenas se encontrem (como a busca que se inicia na festa) ou (B) as duas cenas reforcem uma à outra (como a descoberta da pista que envolve o barão em outra cena). Não gaste tempo demais em nenhum dos dois lugares — mantenha a continuidade da ação. Entrecruzamentos como esse podem ser complicados; no entanto, se forem bem administrados, isso não apenas manterá o jogo em movimento como também permitirá que você construa o suspense ao alternar *precisamente* no momento exato. ("Kestral, você se agacha enquanto o cavalo passa. De repente, um dos cavaleiros pára. Enquanto isso, de volta na festa...")

Via de regra, você não deve manter os personagens separados por muito tempo. Se a separação for extrema (um grupo na Corte de Fogo e o outro no chalé de caça do rei Henrique), você pode recrutar um Narrador assistente, especialmente se o grupo for ficar separado por algum tempo. Encontre alguém em quem você confie, explique os detalhes (especialmente algo realmente vital que deverá acontecer enquanto ele conduz o jogo) e deixe que ele leve os jogadores para outro quarto. Confira de vez em quando como ele está para certificar-se de que ambos estão seguindo a mesma direção. Mais cedo ou mais tarde, os magi devem reunir-se; de outro modo, o jogo se separa e você tem duas crônicas, ao invés de uma.

Prenúncio

Uma das maiores discussões da filosofia da Renascença tem como tema o Destino versus o Livre Arbítrio. Algumas autoridades insistem que a Criação é predeterminada, enquanto outros argumentam que os humanos são mestres de seu próprio destino. Os magi também discutem essas questões. Devemos observar que a Criação mantém suas águas turvas. Alguns acontecimentos parecem defender o Livre Arbítrio, enquanto outros têm um tom de predestinação.

Como Narrador, você sabe que ambas as idéias são verdadeiras. Os jogadores certamente estão livres para fazer o que quiserem, mas você ainda está conduzindo as coisas ao longo de um rumo predeterminado. Ao prenunciar certos acontecimentos — introduzir pistas sobre o futuro — você dá espaço para o Destino. Prenúncios inteligentes podem dar pistas aos seus jogadores, alertá-los de perigos ou levá-los a armadilhas. Isso realmente se torna útil se houver um Vidente na cabala; suas visões muitas vezes determinam o caminho que os feiticeiros vão seguir, uma trilha que você pode determinar conforme suas necessidades.

O simbolismo tem um papel importante no prenuncio. A Criação raramente é clara. Quando você decide lançar uma dica sobre acontecimentos futuros, escolha um símbolo apropriado e deixe-o à mostra. Isso funciona particularmente bem para profecias e presságios, pois essas visões nunca são literais mesmo. Se, por exemplo, Cynthia desejasse avisar terHorst sobre os quatro magi que o seguiram, ela poderia fazer com que quatro corvos se arremessassem do céu e despedaçassem uma lebre. Se o jogador de terHorst tiver o mínimo de perspicácia, a vontade Extática estará cuidando dele no final das contas!

Como qualquer outra coisa, os prenúncios não devem ser usados exageradamente. Guarde-os para ocasiões especiais. Contudo, lembre-se de que muitas pessoas dessa época vêem "boa sorte na queda de um pardal." Lance presságios falsos de vez em quando para manter seus jogadores adivinhando. Afinal de contas, um magus vê o mundo como uma mensagem infundável. Ninguém disse que a mensagem precisa ser verdadeira...

Simbolismo

No mundo Sombrio Fantástico, *tudo* é simbólico. Historicamente, a arte, a escrita e o discurso do período estão repletos de alegorias. Os conhecimentos do ocultismo (literalmente "escondidos") estão enterrados em meio a inúmeros símbolos; algumas informações são preciosas demais para serem reveladas abertamente, sobretudo quando há aqueles que seriam capazes de matá-lo para obtê-las. Finalmente, a Divindade fala através de presságios e sinais; um homem astuto deve ser capaz de interpretar a vontade de Deus, e um homem tolo merece não saber.

Em seu jogo, o simbolismo ajuda a estabelecer o clima e o tema. Ocasionalmente, ele também ajuda a passar informações; um jogador perspicaz pode ser capaz de encontrar pistas importantes nos símbolos que você emprega. Inclua tais coisas nos arredores (uma parede de espinhos), personagens (três irmãs fiandeiras), clima (uma tempestade se aproximando), descrições ("Seus olhos o fazem lembrar de uma cripta fechada"), acontecimentos e presságios ("Senhor, suas palavras são como os sons do rio Letes"). Deixe que os personagens descubram o que você quer dizer. Se eles não conseguirem, bem...

Uma discussão detalhada sobre símbolos estaria além do escopo deste capítulo; além disso, há muitos livros bons sobre o assunto (ver "Recursos" no Apêndice), inúmeros objetos simbólicos na seção "Ferramentas Ritualísticas" do Capítulo VIII e uma caixa de texto pequena mas útil em *Beyond the Barriers: The Book of Worlds* (páginas 46-47). Os textos do Simbolismo também são um ótimo material em que se basear. A maioria inclui mitos ligados a certos símbolos, e essas lendas podem inspirar alguns de seus próprios mitos.

O Mundo Mágiko

Sua realidade, senhor, são mentiras e lengalengas, e estou encantado em dizer que não a compreendo de forma alguma!

— Barão Munchausen,

The Adventures of Baron Munchausen

Sim, senhor, entendemos o que deseja. Temos à mão todas as ferramentas para uma boa Narração. Agora, como podemos usá-las num jogo de **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**? A Narração? O quanto você quiser. As regras? O mínimo possível.

Isso pode parecer impossível. O sistema de magikas é tão flexível e os capítulos de regras tão prodigiosos que **Mago** parece uma prova de fogo. No entanto, as aparências podem enganar. Se você tem um grupo bom e imaginação, a Trilha da Mágika é muito mais tranqüila do que parece.

Operações da Arte

Em **Mago** (como na teoria mágika real), as Artes são fluidas, limitadas apenas pela vontade, pelo conhecimento e pelos limites da descrença. Portanto, as regras são razoavelmente abertas. Em termos de história, as operações são realizadas através de rituais; em termos de jogo, são controladas por Esferas. (Ver Capítulo VIII para detalhes.) O magus emprega suas ferramentas e concentração, o jogador emprega as Esferas e um estilo mágiko. A partir daí, ele joga os dados e você narra os resultados.

A liberdade do sistema mágiko pode ser intrigante para alguém acostumado a "listas de feitiços" e "níveis de experiência." Alguns jogadores podem aproveitar-se dessa confusão e flexibilidade para dominar o jogo. Felizmente, o Capítulo VIII apresenta algumas orientações para você: uma lista razoavelmente grande de feitos diferentes e as Esferas que você precisa para realizá-los, uma seção "como fazer" para magikas complexas, uma lista de operações casuais e vulgares e o Castigo. Com esses elementos em mãos, você não deve ter muitas dificuldades.

Uma vez que você se acostume com isso, Narrar magikas é fácil. Quando as marés místicas começarem a alterar-se, enfatize o feito com muitas descrições e simbolismos. Afinal de contas, esse é o ocaso da Alta Mágika, então divirta-se. As Artes são tudo, menos mundanas.

Se surgir um problema em relação à interpretação de regras, consulte a tabela **Feitos Mágikos Comuns**; se nada for parecido com aquilo que o jogador está tentando fazer, confira as descrições das Esferas e a seção "**Porção de Feitiços**". Se tudo falhar, tenha duas coisas em mente:

- Quanto maior o feitiço, mais difícil é realizá-lo (em termos de jogo, ele exige muitos sucessos, talvez com uma dificuldade maior); e...
- Quanto mais o Narrador não gostar do feitiço, mais difícil é realizá-lo.

Não use este truismo para atormentar seus jogadores; se eles estiverem sendo justos, também o seja. No entanto, esta é sua arma; se um jogador teima insistentemente em fazer coisas que você não quer que ele faça, simplesmente faça com que elas sejam praticamente impossíveis de realizar. A mágika não é uma ciência exata, especialmente no caótico mundo Sombrio Fantástico.

Uma boa interpretação deve funcionar de modo oposto. Se um jogador criar um feitiço realmente interes-

sante e interpretá-lo de modo exímio, ajude-o um pouco. Talvez o feitiço seja automaticamente bem-sucedido, ou o jogador receba um redutor na dificuldade. Talvez os efeitos sejam maiores do que o magus esperava; em termos de jogo, ele recebe um ou dois dados extras para sua Parada de Dados. Ao enfatizar a história em vez das regras, você pode diminuir jogadas que enfatizem o poder bruto e encorajar seu grupo a ser criativo.

Um ponto sobre o qual você deve ser firme: *a mágika não "acontece" simplesmente*. Um magus precisa canalizar sua concentração através de um ritual de algum tipo. Quando um jogador quer que seu personagem lance um feitiço, pergunte o que o *magus* está fazendo para realizá-lo. Faça com que o jogador descreva a operação e os efeitos que deseja obter. Você pode "influenciar" o feitiço com um pouco de Ressonância se considerar adequado. Os resultados finais são decisão sua.

Ressonância

A mágika também não é imparcial. A forma que ela assume depende em grande parte das intenções de seu realizador. Embora as forças por trás da mágika possam ser moralmente neutras, os efeitos envolvem meios espirituais. Para *A Cruzada dos Feiticeiros*, a mágika é o magus e o magus é sua mágika.

Fãs de *Mago: A Ascensão* devem observar que a idéia moderna de mágika como uma força amoral é totalmente estranha para este cenário. Conceitos como relatividade e existencialismo estão a séculos no futuro. A idéia de moralidade mágika não se limita também às crenças em Deus; o

ideal hindu-budista de carma e os conceitos pagãos da hubris e dos Três Retornos antecedem o cristianismo em séculos. Em suma, a Ressonância não é "um monte de coisas divertidas" — é a lei mágika.

Em termos de história, a Ressonância influencia uma operação mágika. Um feitiço lançado com raiva manifesta-se com mais violência do que um lançado por amor; uma operação impregnada de hubris aumenta proporcionalmente ao orgulho do magus: um feitiço de fogo pode acender uma vela quando lançado por um aprendiz humilde, mas iluminar um quarto cheio de velas quando lançado por um Magister orgulhoso. Se um desses magos balançar seus braços enfurecidamente, o mesmo feitiço pode derreter todas as velas do quarto numa explosão súbita e intensa. A Ressonância também reflete a alma do operador: Nightshade, iluminando uma vela no quarto de seu filho invoca um brilho pequeno e quente; por outro lado, Gaspar, o magus da morte, invoca uma chama negra e gelada. Em termos de jogo, os testes e Esferas para todas as cinco opções são exatamente os mesmos (Forças 3, Primórdio 2). A diferença está em sua Narração — o modo como você dá vida à mágika.

Na maioria dos casos, a mágika "obedece" aos desejos do operador e segue os resultados da Parada de Dados; no entanto, às vezes a Ressonância "se descontrola" com um feitiço, fazendo coisas que o magus não planejava ou refletindo seu estado emocional. Talvez Gaspar *quisesse* uma vela quente e brilhante; entretanto, a marca da Morte era tão forte nele que sua mágika criou um fogo gelado. Ao fazer considerações pouco discretas sobre o magus, você aumenta o drama da história e abre espaço para ganchos de



clima, tema e enredo; talvez o Narrador de Gaspar estivesse ficando chateado com a desconsideração do alquimista pela vida e decidiu usar a Ressonância para dramatizar a alma fria do mago. A partir disso, o jogador decide como o magus reagirá: Talvez o incidente choque Gaspar para que ele mude seu coração; talvez ele *prefira* o fogo gelado. De qualquer modo, a velocidade do arco da história aumenta.

Na maioria das circunstâncias, você pode deixar os efeitos de operações mágicas a critério dos jogadores ou simplesmente apresentá-los da forma mais óbvia (todas as cinco situações produzem a mesma chama simples). Entretanto, quando as circunstâncias do jogo (ou o comportamento dos jogadores) sugerirem uma abordagem mais dramática, você deve "brincar" com os efeitos do feitiço para encaixá-los às circunstâncias. Se você quiser, pode até mesmo "ajustar" os resultados, tornando os efeitos de um feitiço maiores ou menores do que o indicado pelos resultados dos dados.

Use o bom senso, o simbolismo e o juízo quando alterar um feitiço com Ressonância. Ao observar o jogador, você terá uma boa idéia das intenções do mago e poderá fazer com que a mágica se encaixe às suas necessidades. Lembre-se também de que a Ressonância nem sempre é uma punição; comportamentos altruístas podem causar efeitos positivos com a mesma facilidade com que a cobiça ou o ódio conjuram efeitos negativos. Se toda a idéia parecer complicada demais, você deve ignorar os efeitos da Ressonância; no entanto, ao usá-los de forma criativa você gera uma nova camada de magia e mistérios para sua história.

As Procuras e o Daemon

Cada magus possui uma alma dividida; o lado "humano" e o *Daemon*. (Ver Capítulos I e IV.) Esses dois aspectos da personalidade do feiticeiro raramente se dão bem; o conflito entre eles leva ao crescimento do magus.

Do ponto de vista do Narrador, você pode fazer três coisas com o *Daemon*: ignorá-lo, considerando-o nada mais que um Antecedente; trazer o *Daemon* para a história como uma "voz entre as sombras" ocasional; ou interpretar cada *Daemon* como um personagem independente. A primeira e a última opções podem ser exageradas para muitas crônicas — muito pouco ou algo demasiado. A opção intermediária permite que você oriente o jogador de vez em quando sem sobrepujar os personagens vivos.

De qualquer forma, você precisa traçar o *Daemon* a partir da Essência apropriada. (Ver Capítulo IV.) A partir disso, interprete-o como se o espírito fosse um personagem; a Essência ajudará a decidir as motivações do *Daemon*. Com a ajuda ocasional do Eu Místico, você pode plantar as sementes de muitas histórias. (Ver o Prelúdio para dois exemplos simples.)

Quando o magus confronta seu *Daemon* numa Procura (ver Capítulos I e IV), a alma dividida encontra-se numa terra dos sonhos onde os conflitos tornam-se marcos. Em termos de jogo, quando um jogador deseja comprar um ponto adicional de Arete, você pode optar por enviá-lo numa Procura — um jogo individual (ver adiante) em que o magus enfrenta seus conflitos mais profundos.

Ao longo de sua vida, o magus encontra 10 "câmaras" — uma para cada ponto de Arete. Em cada "câmara" há um teste; a cada nova câmara, esses testes tornam-se mais

difíceis. Os limites superiores da iluminação são quase impossíveis de serem alcançados, e podem levar gerações para serem dominados. Cada Procura leva o magus a uma "câmara" e confronta-o com os seis passos a seguir:

- A *Iniciação* começa com a jornada. O feiticeiro passa por um portal simbólico que leva à "câmara" em si.
- O *Impedimento* representa o primeiro desafio, em que os medos do pretendente manifestam-se de forma simbólica e dizem a ele que "Não pãssaras." Esse passo muitas vezes exige um teste de Força de Vontade para ser superado.
- As *Provas* oferecem obstáculos que assustam o Pretendente enquanto o confrontam com questões que ele precisa enfrentar. Exemplos podem incluir um penhasco (que ele precisa saltar), uma fogueira (que ele precisa atravessar) ou outras barreiras simbólicas. Em termos de jogo, isso pode exigir um teste de Força de Vontade; no entanto, o ideal é que o jogador interprete o teste, não que deixe tudo a cargo dos dados.
- A *Escolha* força o mago a tomar uma decisão durante a Prova. Essa decisão leva ao fim da "câmara" e permite que o mago passe ou envie-o de volta para "casa."
- A *Aceitação* é a escolha correta e não é fácil de ser feita. O pretendente precisa enfrentar seus conflitos mais profundos, muitas vezes abandonando aquilo que ama ou abraçando coisas que teme. A partir disso, a Conclusão leva à Epifania e termina a jornada. O êxtase dura alguns dias; o Arete é razoavelmente permanente.

• A *Negação* significa que o magus ainda não está pronto. Por alguma razão, ele fracassa no teste e volta ao mundo mortal, trazendo algum tipo de trauma para lembrá-lo de sua derrota. As marcas do *Fracasso* perduram por horas ou dias, e vão de lágrimas à loucura. Quanto maior o nível da Procura, maior o custo pelo fracasso e maior a sua duração. Quanto mais alto você sobe, por assim dizer...

O *Daemon* é o Guardião e Guia de seu julgamento. Toda vez que o pretendente busca um novo nível de Arete, ele precisa atravessar todas as "câmaras" outra vez; toda vez que o faz, o teste muda de algum modo sutil — é fácil passar por um teste uma vez e falhar na próxima vez que você visita aquela "câmara."

O *Book of Mirrors: The Mage Storytellers Guide* apresenta um esboço muito mais detalhado de Procuras nas páginas 53-55. No entanto, é de seu interesse tornar as Procuras as mais dramáticas e problemáticas possíveis. Uma série de testes difíceis não apenas cria uma história intensa, como obriga o jogador a pensar em seu magus como algo mais do que uma máquina de bolas de fogo. O folclore clássico está repleto de desafios como esses. Seu jogo deveria aceitar menos que isso?

Outros Tipos de Jogos

Há mais de um jeito de representar um mago. Algumas variações de jogo oferecem certa flexibilidade para um Narrador. Como qualquer outra coisa, essas opções podem ser abusadas ou exageradas — e podem fazer com que uma crônica estabelecida saia dos eixos. A seção "coisas com que se preocupar" menciona algumas armadilhas; se você vir uma dessas coisas acontecendo, interrompa a experiência e volte para o jogo padrão. Essas sugestões devem melhorar seu jogo, não acabar com ele.

Campanhas Mistas

O Mundo Invisível está repleto de amigos, inimigos e complicações em potencial. Como exploradores das sombras, os magi cruzam caminhos e espadas com diversos povos da noite. Um jogo de campanha mista junta feiticeiros com vampiros, lobisomens, espíritos e fadas. As naturezas misteriosas e poderes complexos dessas criaturas prometem uma riqueza de materiais; quem poderia resistir a uma história sobre a guerra entre os Tremere e os Herméticos, a Fragmentação, a queda dos homens-gatos Ceilican ou de uma fortaleza governada por espíritos?

Os livros a seguir possuem muitas informações para jogos interligados: **Crusade Lore**, **Vampiro: A Idade das Trevas**, **Bastet**, **Dark Ages Companion**, **Dreams and Nightmares**, **Axis Mundi: The Book of Spirits** e os livros de regras para outros jogos da White Wolf.

• **Coisas com que se Preocupar:** *Intimidade:* As criaturas das trevas devem ser mistérios umas para as outras. Mesmo assim, muitos jogadores insistem em agir como se todos os povos da noite pertencessem a uma grande família feliz e bem informada. Desencoraje isso enfatizando a atmosfera em detrimento de "nomes de marca" e punindo jogadores que ignorem o abismo entre as "famílias."

Trama Superior/Trama Inferior

O contraste é divertido. Ao colocar duas coisas diferentes próximas uma da outra, você consegue novas possibilidades e lança novas perspectivas sobre velhas histórias. Um recurso literário e teatral comum do período, o contraste trama superior/trama inferior coloca personagens de classes sociais elevadas em grandes missões ao lado de correspondentes de baixa classe social e mundanos. Ambas as histórias se entrelaçam e se reforçam (ou atrapalham).

Para conduzir uma crônica de trama superior/trama inferior, faça com que seus jogadores criem dois conjuntos de personagens — os magi e seus companheiros; ou personagens de classe social elevada e camponeses. Talvez eles compartilhem uma Capela, cidade natal ou enredo. Determine alguns laços em comum entre os grupos e conduza-os em sessões alternadas de jogo. Numa semana, os nobres perseguem grandes objetivos; na seguinte, as pessoas comuns cuidam de seus negócios. De vez em quando, permita que um jogador reveze os personagens, apresentando o camponês à companhia de seus superiores por uma ou duas cenas. Se você for realmente ambicioso (e tiver jogadores excepcionalmente bons), permita que utilizem os dois conjuntos de personagens numa única história.

• **Coisas com que se Preocupar:** *Exagero:* Quando ambos os personagens dividem o mesmo palco por muito tempo, um dos enredos ou mesmo os dois podem sofrer com isso. Faça com que os "encontros" sejam breves. *Metajogo:* Se um servo conhece os negócios de seu mestre, o jogador está permitindo que "informações privilegiadas" demais sejam repassadas entre seus personagens. *A Síndrome do "Descartável":* Quando um jogador usa ambos os personagens como extensões um do outro em vez de pessoas diferentes, esta variação torna-se inviável.

Individual ou em Dupla

O método ideal para conduzir Procuras, histórias passadas, encontros ou aventuras com grupos divididos. Simplesmente separe um tempo quando puder reunir-se com um ou dois jogadores determinados e conduza uma história

que envolva apenas seus personagens. Desse modo, você pode cuidar de tramas pessoais sem sacrificar o tempo de jogo dos outros jogadores. Um modo perfeito de encorajar o desenvolvimento dos personagens e para passar o tempo quando o seu grupo todo não consegue se reunir. Tais jogos, se bem interpretados, devem valer um ponto de experiência e devem acrescentar algo à história principal em andamento.

Outra opção, o **registro**, é essencialmente um jogo individual ou em dupla por escrito. Você escreve o que está acontecendo e passa para o(s) outro(s) jogador(es). Cada grupo descreve o que seu personagem está fazendo e repassa tudo para você. Você acrescenta algo, devolve e o ciclo continua. Registros podem ser feitos com notebooks, por e-mail ou através de cartas comuns.

• **Coisas com que se Preocupar:** *Monopolização:* Se um jogador recebe atenção (e experiência) demais, os outros podem ficar ressentidos. *Isolamento:* Você (ou o jogador) pode ficar tão envolvido com o "mini-épico" que perde a noção do resto do jogo. *Colecionar pontos:* Um jogador ganancioso pode usar esta opção para ganhar muito mais pontos de experiência que os outros jogadores.

Ação ao Vivo

Quando você se levanta da mesa, veste uma fantasia e "fala os diálogos," você leva o jogo para um nível completamente novo. Jogos de interpretação ao vivo (*live-action roleplaying*, ou LARPing) são uma opção popular para pessoas que não querem restringir sua imaginação à sala de estar. Desde que você proíba lutas com espadas e outros exageros, não há razão para que um jogo de **Cruzada dos Feiticeiros** não seja jogado ao vivo. É claro que a mágica continua sendo imaginária, mas os jogadores costumam ser criativos para começar.

Obviamente a mágica representa o maior obstáculo para um jogo ao vivo de **Mago**. A flexibilidade das regras de Esferas (**Capítulo VIII**) pede um Narrador para cada jogador. Sugermos as seguintes alternativas se você optar por levar sua crônica para um nível ao vivo:

• Evite testes de Características por meio de interpretações elaboradas.

• Minimize o uso da mágica, utilize feiticeiros menos poderosos ou ambos.

• Mantenha cópias das Esferas e tabelas apropriadas e dê alguns dados para cada um, então conduza feitiços ou testes de Características do modo usual. Narre e interprete os efeitos.

• Acredite que os jogadores serão justos quando você não estiver com eles para supervisionar os resultados. Por sua vez, eles não devem tentar nada espetacular demais sem um Narrador presente.

• Recrute alguns Narradores assistentes, explique o enredo geral para eles e permita que o conduzam com você.

• Mantenha o grupo pequeno — nada além de 10 jogadores na maioria dos casos. Pelo menos limite-se a 10 magos ou menos; de qualquer forma, pessoas Despertadas não são comuns.

A maioria das cidades possui grupos de LARP, sociedades de entretenimento medieval ou feiras renascentistas. Alguns já têm "regras mágicas" preparadas, permitindo que você utilize esses sistemas no lugar daqueles apresentados neste livro e simplesmente adotando o cenário de **Cruzada dos Feiticeiros** para o jogo. Por falar nisso, a White Wolf não se responsabiliza por você se esta for sua opção. LARPing

podem ser muito divertidos, mas pode apresentar alguns problemas reais além das questões usuais de jogo.

• **Coisas com que se Preocupar:** *Síndrome do Satanismo:* Muitas pessoas têm uma impressão errada do jogo e assumem que grupos como esses são "cultos satânicos". Isso pode ser um problema sério em algumas cidades, especialmente se os jogadores personificarem *demais* seus personagens. Ferimentos: Caramba, quantas vezes teremos que dizer, "Não lute, não entre nos túneis do esgoto e não mexa com a vizinhança?" Pronto, dissemos de novo. *Discussões sobre Regras:* Com jogadores que tenham maturidade, isso não é um problema; no entanto, algumas pessoas precisam ficar discutindo sobre cada feitiço. Quando isso acontece, o jogo fracassa. Se seu grupo não puder lidar com isso, não o faça. Caos: LARPs adquirem vida própria, e essa vida pode ser bem estranha — talvez estranha demais para sua crônica. *Trabalho demais:* A não ser que seu grupo consista de quatro ou cinco jogadores, você vai precisar de ajuda para Narrar um jogo de LARP. Uma pessoa só não pode fazer tudo; nem tente. (Ver a linha **Teatro da Mente** da White Wolf para regras de LARP e opções para jogos não-mágicos.)

História Única

Uma alternativa para uma crônica contínua. Com uma história única e restrita, você pode juntar um grupo de personagens, fornecer-lhes um objetivo limitado, jogar e terminar toda a história de modo (razoavelmente) tranquilo. Se você quiser continuar, sempre pode conduzir uma sequência... Esta opção é ideal para grupos temporários, jogos de campanha mista, LARPs, testes e variações da crônica usual.

• **Coisas com que se Preocupar:** Nada. Divirta-se!

Ganchos e Conceitos para Histórias

Uma boa história precisa de ótimos ganchos — algo que arraste seus jogadores para a ação. O velho truque da "briga na taverna" é tão passado quanto cerveja aberta no dia anterior. Você quer atrair seu grupo com a primeira linha e tecer a história a partir disso. Faça com que seja breve. Faça com que seja arrebatador. Faça com que seja marcante.

Um Narrador astuto é capaz de criar uma história a partir de uma linha inicial. Basta perguntar-se "o que está acontecendo?" e permitir que a resposta o oriente. Os ganchos a seguir (em *italico*) podem ser usados como trampolins para qualquer coisa que sua mente traiçoeira possa imaginar.

Vamos começar?

• **Aprendizado:** Todo feitiçeiro precisa aprender as Artes. "Histórias de professores" podem incluir um grupo de estudantes (os jogadores), o próprio aprendiz de um jogador ou um pupilo importuno de uma terceira parte. *Aquele garoto intrometido roubou meu tesouro! Então — você acha que pode ser um mago, não é? O mestre está morto — e agora?*

• **Arquimagus:** Mesmo arquimagi enfrentam desafios. Um jogo realmente de "alto nível" pode incluir grandes mestres antigos para papéis coadjuvantes ou para os personagens dos jogadores. *Vocês são a única coisa que separa a cidade de sua destruição. Apenas os verdadeiramente sábios prevalecem — todos os outros morrem. Finalmente, depois de tantos anos, nos encontramos de novo...*

• **Comédia:** Tudo está bem quando termina bem. Até que isso ocorra, vale tudo no jogo. Brincadeiras cômicas são ótimas "paradas" entre histórias mais sombrias, mas mesmo

comédias-pastelão podem parecer mortais a princípio. *O que você quer dizer com "perdi aquilo"? Não finja ser inocente — você deflorou minha noiva! Sua vida está perdida a não ser que realize as seguintes tarefas...*

• **Fé:** É fácil demais retratar a religião como uma vilã. No entanto, nessa época sombria, a fé é uma orientação e uma mão amiga, muitas vezes mais forte que qualquer lâmina. *Não trairei meu Deus! Certamente é demais pedir por este sacrifício... ? Aqui — permita que eu o conforte.*

• **Grandes Aventuras:** Derrube as muralhas e invada o castelo! Arreie o dragão e conduza-o! Expulse as trevas com um grito entusiasmado e deixe que sua espada diga o resto! Sim, meu senhor, certamente irei segui-lo. O inimigo chegou aos portões! Só há uma chance... mas certamente será nosso fim.

• **Histórico:** Seus magi ajudam a fazer a história — ou alterá-la — quando acompanham uma grande figura numa missão importante. *Venham comigo para a Cidade Dourada! Ajudar a pinta a capela? — mas é claro, maestro. Encontrei a rota para a Índia, vossa majestade...*

• **Horror:** Pestes, tortura, guerras, os povos da noite — este mundo está repleto de horrores se você procurar por eles. O medo verdadeiro depende dos desamparados, então acabe com os recursos da cabala quando você começar. Eu a condeno por ser uma bruxa — levem-na! Meu Deus — o que está acontecendo comigo? O Inferno não é como disseram que seria — é pior.

• **Intriga:** Enredo e desenredo — neste mundo, você não pode confiar em ninguém! As histórias de intriga exigem inúmeros conspiradores, uma rede de interesses e alguma razão para transformar o jogo num segredo. Ah, *você não conheceu a amante do rei...? Então vamos apostar alguma coisa... De onde isso veio e por que eles estão tão desesperados para tê-lo de volta?*

• **Reviravolta:** O inesperado se vira contra você, muitas vezes no meio de um outro tipo de história. Histórias de reviravoltas são boas para manter a cabala coletivamente na ponta dos pés, mas tudo depende de uma revelação inesperada: Mas... *você está morto... Você está dizendo que aquilo não estava envenenado? Meu melhor amigo — como você pôde?*

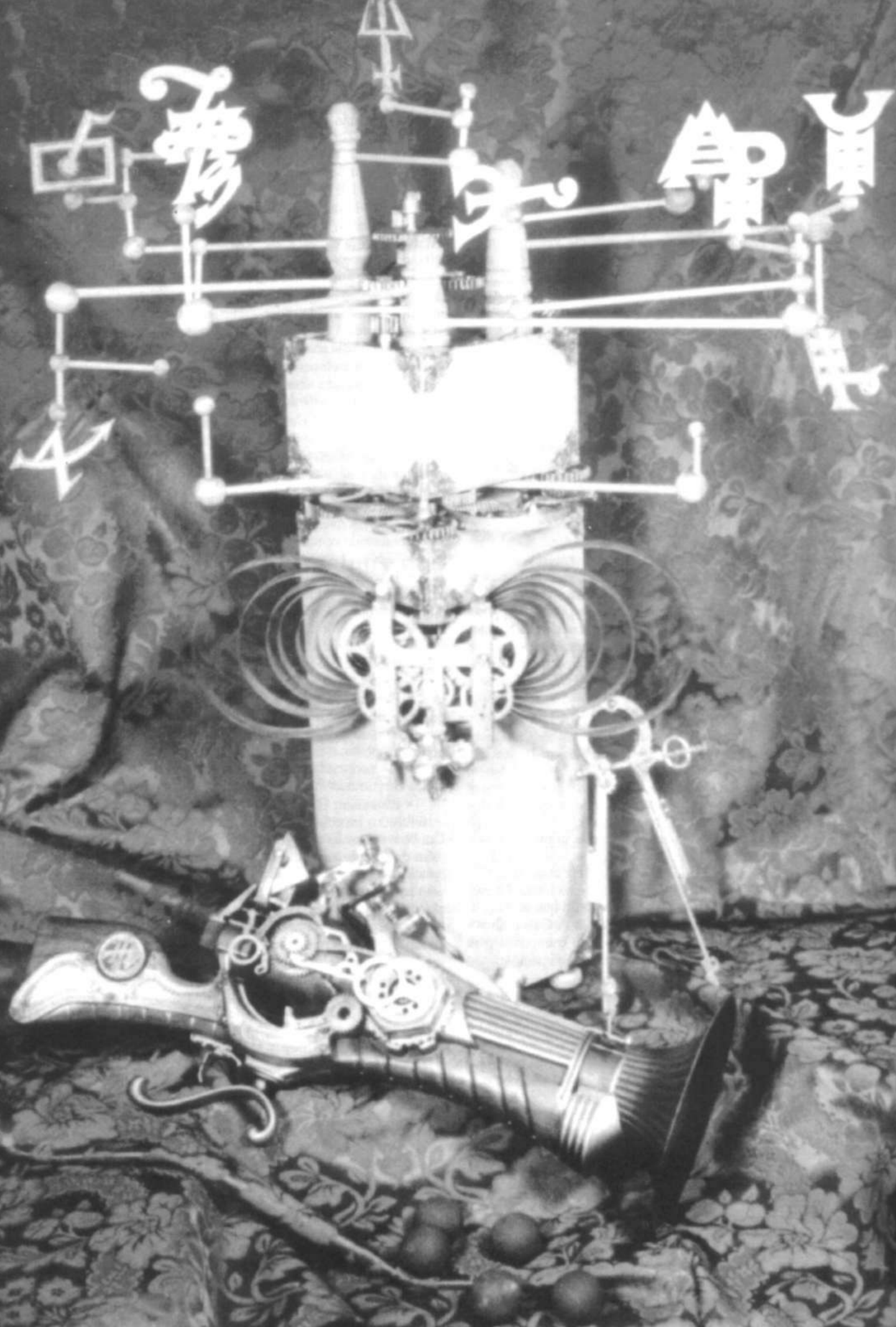
• **Romance:** O caminho para o amor verdadeiro nunca é tranquilo, especialmente no mundo Sombrio Fantástico. Um bom romance exige conflitos, obstáculos e uma atração além da compreensão mortal. Mas *milady, você é a esposa do príncipe... juro que não a esquecerei. Seus olhos brilham como uma tempestade — ele pode me desprezar ou não, mas preciso tê-lo!*

• **Tragédia:** Os poderosos muitas vezes surgem e caem, e seus fracassos estremecem o mundo. A figura trágica pode ser um jogador, seu companheiro próximo ou alguma figura poderosa cuja influência envolve a cabala. *A profecia precisa se concretizar! Meu Senhor, você está doente? Precisamos vingar sua morte, mesmo se isso significa sacrificar nossas próprias vidas...*

E assim por diante.

Conclusão

Somos as histórias que contamos. Apesar de todos os conselhos "oficiais" que a White Wolf pode oferecer, a forma final de sua crônica pertence a você e seu grupo. De olho em sua diversão, seus recursos e seus desejos, crie um épico que capture o mundo Sombrio Fantástico numa taça brilhante. O romance, a aventura, o horror e o humor deste cenário não significam nada sem o beijo da vida que você traz consigo. No final, conduza a história que você deseja contar.



LIVRO III: CIÊNCIA

A JORNADA DEDALEANA

OS TEÓLOGOS MENTEM, MEU AMOR.

NOSSE MUNDO É REALMENTE UMA ESFERA.

ELE FLUTUA NO FIRMAMENTO, PERSEGUIDO POR DRAGÕES DE NUVEM E TEMPESTADE. DO ALTO, VEJO OS TEMPORAIS TECEREM SUA VONTADE ATRAVÉS DAS MULTIDÕES DESORDENADAS. NO RASTO DAS TEMPESTADES, OS MORTAIS QUE NÃO POSSO VER JUNTAM-SE COMO OVELHAS NO INVERNO. MORTAIS COMO VOCÊ, BOA CATHERINE, E COMO EU ERA ANTES DE SUBIR A BORDO.

MINHA NAU É UMA ESTRELA ENTRE MUITAS, ILUMINADA POR COMBUSTÍVEIS ETERNOS. MEU DEVER É CONDUZÍ-LA, E A SUA TRIPULAÇÃO, PARA O VÁCUO. SE DEUS QUISER VOLTAREMOS, MAS ARES ESTRANHOS E VISÕES AINDA MAIS ESTRANHAS IRÃO GUIAR NOSSAS MENTES PARA SEMPRE DEPOIS DISSO. DEPOIS DE VER O QUE TEMOS VISTO, NENHUMA MENTIRA DOS MORTAIS CONSEGUIRÁ REMOVER O CONHECIMENTO.

ENQUANTO ESCREVO MEU TESTAMENTO, OS VENTOS CELESTIAIS ENFUNAM AS VELAS ACIMA. SE PUDESSE, EU O JOGARIA NOS ARES E O VERIA CAIR COMO UMA PEDRA ATRAVÉS DAS NUENS. TALVEZ MEU AMOR POR VOCÊ FOSSE CAPAZ DE LEVAR MINHAS RECORDAÇÕES ATÉ NOSSA CASA, MAS A QUEDA É ONGA E INCERTA. ATÉ QUE NOS ENCONTREMOS DE NOVO, IREI TERMINAR MEU LIVRO E REZAREI POR NOSSO REENCONTRO. EU ME PERGUNTO SE ESSES PENSAMENTOS ESTRANHOS FORMARÃO UM NOVO VAZIO ENTRE NÓS. OU SERÁ QUE O AMOR QUE TENHO POR VOCÊ ATRAVESSARÁ AS TEMPESTADES E LEVARÁ MINHA VISÃO PARA CASA?





Capítulo VII: Regras

... o olho nunca está satisfeito em ver, nem o ouvido em ouvir...

- Francis Bacon, *The Advancement of Learning*

Regras de Comprometimento

A única outra ocupante da cela era uma velha que chorou a noite toda por seu gato. Agnesa tentou em vão rezar com a senhora para reconfortá-la. A consciência da mulher a deixara há muito tempo, e ela praticamente não conseguia perceber que o amanhecer por vir seria seu último. Os homens do bispo levaram calmamente a pobre coitada, e Agnesa chorou entristecida, não por ela mesma, mas pelo sofrimento: Ritter Manfred von Ulm, um cavaleiro gentil que amava as florestas; Bartolomeo Cavalcanti, corrompido por seu desejo por poder, prazer e riqueza; e o que acontecera a Karel, seu amigo?

Agnesa ergueu-se ao ouvir a porta da cela se abrir. Ela se tranqüilizara e estava pronta. Para sua surpresa, entrou um homem idoso, vestindo mantos escolásticos. Ele parecia familiar, e ela percebeu que o vira no mercado muitos meses atrás, discutindo os corpos celestes com um bando de jovens estudantes. Teria Karel estado entre eles?

O homem não perdeu tempo com formalidades: "Você tem uma decisão a tomar, Agnesa, e precisa fazê-lo rapidamente. Meu pupilo, Karel der Untersee, disse-me que a

aceitou secretamente como sua aluna, que sua relação com von Ulm era uma farsa. Isso é verdade?" A cabeça de Agnesa começou a girar. Como ela poderia ter julgado Karel tão mal? Ele estava tentando atraí-la para sua causa desde o começo? Não! Ela confiava em seu julgamento. Esse ser frio não tinha nenhum traço de compaixão humana, mas Karel era diferente. Talvez suas palavras para o mentor é que consistissem a farsa.

"Sim," disse Agnesa. "É verdade. Karel foi meu mentor verdadeiro durante os últimos meses. Von Ulm foi cegado por antigas superstições e crenças infantis. Como podemos acreditar no poder de algo que não podemos provar?"

O homem balançou a cabeça afirmativamente e chamou o guarda. "Solte-a como o bispo instruiu." Ele virou suas costas para Agnesa. "Você entende que eu precisava me assegurar da verdade. Eu não gostaria que a piedade de Sua Excelência Reverendíssima fosse infundada." O guarda retirou as correntes de Agnesa enquanto ela entrava numa cela pior do que aquela que deixara.

Regras, de Ouro ou Não

Diversão é diversão, mas há momentos em que as regras são úteis.

Em sua essência, **A Cruzada dos Feiticeiros** tem a ver com criatividade. Nenhuma quantidade de regras conseguiria capturar a complexidade da vida real (ou, nesse caso, de uma boa ficção). Pelo contrário, acreditamos que um excesso de sistemas atrapalhe um jogo realmente bom.

Quanto é "um excesso"? E você quem sabe.

Num mundo ideal, poderíamos simplesmente dispensar as listas, tabelas e modificadores a seguir. Como sabemos, este não é um mundo perfeito, então o capítulo seguinte fornece um conjunto de sistemas de jogo com os quais fundamentar suas aventuras.

Essas regras fornecem a base para seu jogo; a forma final da estrutura — ou a falta dela — depende de você. Um grupo realmente flexível e confiante pode dispensar muitos dos teste usuais e simplesmente seguir em frente; um grupo inexperiente pode se sair melhor com os sistemas fornecidos, mesmo que seja apenas para manter a história consistente. Não podemos lhe dizer como jogar; quem escolhe o estilo é você.

As orientações a seguir são baseadas num estilo de jogo aberto, com alguns sistemas detalhados para cobrir certos casos importantes. Você tem, oficialmente, a permissão para ajustar, manter ou descartar esses sistemas conforme achar necessário. Lembre-se de que a história é o principal, não as regras. É seu jogo. Divirta-se com ele.

Tempo

No mundo Sombrio Fantástico, as pessoas medem o tempo em pores-do-sol e estações, não em minutos ou segundos. Existem relógios mecânicos, mas eles são raros e, de qualquer forma, poucas pessoas lhes dão atenção. O tempo é fluido e extremamente subjetivo.

O mesmo ocorre em **A Cruzada dos Feiticeiros**. Os acontecimentos ocorrem rápida ou lentamente, mas nunca precisamente. Em vez de segundo ou horas, neste cenário medimos o tempo da seguinte forma:

- **Turno** — Quando as coisas acontecem rapidamente, a história transforma-se em turnos. Cada turno reflete algo entre 30 segundos e três minutos, dependendo do que está acontecendo. Quando Eloine canta, quando sir Roland balança sua espada, quando Brandon Slaine faz uma busca na biblioteca do inquisidor, isso leva um turno. Em termos de jogo, é o tempo que se leva para realizar uma ação.

- **Cena** — Uma série de acontecimentos ligados por um cenário comum é chamada de cena. Quando o canto de Eloine atrai um grupo de fadas, quando Roland cobre o chão com cadáveres, quando Brandon encontra o livro que precisa e incendeia a biblioteca, passa-se uma cena. Em termos de jogo, uma cena é qualquer conjunto de ações que ocorram no mesmo lugar. Dramaticamente, uma cena marca um "ponto importante" ou um acontecimento numa história maior.

- **Capítulo** — Quando uma série de acontecimentos forma um todo, esses acontecimentos tornam-se um capítulo. Quando Eloine faz um pacto entre a fada e seu grupo, quando Roland salva seus grogues e atrapaça o

ritual de um Infernalista, quando Brandon expõe o plano do Inquisidor e salva tomos antigos da destruição, termina-se um capítulo. Em termos de jogo, um capítulo constitui uma sessão. Dramaticamente, cada capítulo marca uma reviravolta na história.

- **História** — Um relato completo, com uma introdução, desenvolvimento, clímax e resolução. Qualquer um dos capítulos mencionados anteriormente poderia fazer parte de uma história maior, envolvendo os três magos e seus respectivos objetivos. Em termos de jogo, uma história dura o quanto for necessário; alguns relatos exigem uma única noite de jogo, enquanto outros podem transformar diversos meses de jogo num grande épico.

- **Crônica** — Uma série contínua de relatos, ligados por um conjunto de magi. Indivíduos podem ir e vir, o próprio mundo pode servir como palco, mas os temas e personagens básicos permanecem. Em termos de jogo, a crônica começa quando seu grupo inicia sua aventura e termina quando vocês aposentam seus personagens — com sorte depois de um clímax dramático adequado.

Outra forma de tempo, o *entreato*, se passa quando os acontecimentos ocorrem fora do palco. Ninguém quer interpretar detalhes como os personagens se preparando para dormir toda noite. Se algo importante acontecer — Eloine ouve vozes próximas à fogueira, por exemplo — o Narrador muda para uma cena. De outro modo, estamos no entreato e nada de mais acontece.

Regras Básicas

Pergunta e terá a resposta; busca e encontrará; bate e ela se abrirá para ti;

— Mateus 7:7



Cruzada dos Feiticeiros é um jogo fácil e ágil. As regras principais, chamadas coletivamente de *Sistema de Narrativa*, são planejadas para enfatizar a flexibilidade e a improvisação. Baseado em d 10, ou dados de 10 lados, o sistema determina tudo de acordo com uma série de sucessos obtidos contra um número de dificuldade. Quanto mais sucessos obtiver, melhor será seu desempenho. Quanto maior a dificuldade, mais complicada é a tarefa. Obviamente, você deve procurar obter resultados bons e elevados.

O sistema principal funciona assim:

- Seu personagem tem um certo número de pontos em cada Característica. Cada ponto equivale a um dado de 10 lados.

- Quando seu personagem tenta realizar alguma ação importante, o Narrador pode exigir um teste. Ele dirá quais as Características que devem ser combinadas para sua Parada de Dados. O total equivale ao número de dados de 10 lados que você deve lançar pela tarefa.

- O Narrador também estabelece um número de dificuldade (**ver adiante**) como alvo. Cada dado em que você obtiver um resultado igual ou maior que o número de dificuldade equivale a um *sucesso*.

- O número de dificuldade pode ser alterado pela adição ou subtração de modificadores. Portanto, um modifica-

dor igual +1 aumentaria a dificuldade de seu teste em um ponto.

- Quanto mais sucessos você obtiver, melhor será o desempenho de seu personagem. Se você não conseguir nenhum sucesso, ele fracassa em sua tentativa. Se você obtiver um total negativo de sucessos — chamado de *falha crítica* (ver adiante) — algo terrivelmente ruim acontece.

- Sob certas condições raras, seu Narrador pode aumentar sua Parada de Dados. Quando isso acontece, você joga mais dados e aumenta suas chances de conseguir um verdadeiro triunfo — ou um desastre.

É isso; todo o resto é uma variação desse sistema básico.

Níveis de Características e Paradas de Dados

Antes de poder jogar os dados, você precisa saber o que está testando e por quê:

- As *Características* refletem as habilidades inatas e aprendidas por um personagem; uma série de pontos ou números mostra o quão bom ele é numa determinada coisa. A escala humana de Características varia de um a cinco. A maioria das pessoas tem de um a três pontos em suas Características; os personagens dos jogadores, sendo uma exceção à norma, possuem de um a cinco. Níveis de Características acima de cinco são possíveis através de meios místicos (ver o feitiço *Poder do Titã*, página 273), mas são extremamente incomuns entre magi e inexistentes entre os simples mortais.

x	Patético
.	Fraco
..	Médio
...	Bom
....	Notável
.....	Lendário

6+ Além da Capacidade Humana

Os personagens possuem dois tipos de Características: aquelas que vão até cinco, como os Atributos e Habilidades; e aquelas que vão até 10, como o Arete e a Força de Vontade. As Características que vão até cinco podem ser combinadas numa única Parada de Dados; aquelas que vão até 10 não. (A exceção a essa regra fica por conta de algum Atributo ou Habilidade extraordinariamente elevado.)

Um terceiro tipo de Característica, o nível das Esferas, nunca é testado como parte da Parada de Dados. As operações mágicas são realizadas através de outros testes, descritos no **Capítulo VIII**. O **Capítulo IV** cobre mais detalhadamente as Características.

- Uma *Parada de Dados* é o número máximo de dados que você pode jogar num único turno. Para realizar diversas ações diferentes no mesmo turno, você terá que dividir sua Parada de Dados. (Ver adiante.) Essa Parada vem de uma Característica (como Força de Vontade) ou da combinação de duas Características (como Destreza + Armas Brancas). Uma Parada de Dados nunca combina mais que duas Características; um teste de Destreza + Armas Brancas + Força de Vontade não é possível. A menos que haja algum envolvimento de mágica, um ser humano normal não pode ter uma Parada de Dados maior que 10.



Dificuldades e Sucessos

• Para realizar uma tarefa, teste sua Parada de Dados contra a *dificuldade*. O Narrador estabelece esse número alvo baseado nas circunstâncias — uma ação fácil exige um resultado baixo ou até mesmo nenhum teste, enquanto uma tarefa heróica exigiria um resultado igualmente heróico.

• Para cada dado que iguale ou supere a dificuldade, você obtém um *sucesso*. Quanto mais sucessos conseguir, maior será o feito. Algumas tarefas, como rituais, competições ou disputas longas, exigem o acúmulo de um determinado número de sucessos antes de serem completadas. Outras requerem apenas um ou dois sucessos. Nesse caso, um resultado realmente bom pode conceder ao personagem uma grande vitória.

Dificuldades

3	Brincadeira de Criança
4	Nada de Mais
5	Tarefa Simples
6	Médio
7	Um Desafio
8	Muito Difícil
9	Extremamente Difícil

Sucessos Necessários

Um ou Dois	Algo Simples
Três a Cinco	Trabalhoso
Seis a 10	Grande Esforço
11 a 15	Esforço Heróico
16 a 20	Esforço Lendário
21+	Tarefa para um Titã

Sucessos Obtidos

Um Sucesso	Quase Lá
Dois Sucessos	Muito Bem
Três Sucessos	Realizado com Estilo
Quatro Sucessos	Um Golpe de Sorte
Cinco Sucessos	Sorte Divina

Algumas tarefas são tão fáceis (dificuldade 2) que nem vale a pena fazer o teste; outras são tão próximas do impossível (dificuldade 10) que exigem um grande esforço até mesmo dos maiores magos. As dificuldades não podem ser menores que 2 ou maiores que 10 — os modificadores (**ver adiante**) simplesmente diminuem o número alvo para 2 ou elevam-no para 10. Um resultado natural de 10 sempre é um sucesso, e um resultado natural igual a um sempre é um fracasso.

Falhas Críticas

Nada é perfeito, muito menos a vida. Sempre que você obtiver um resultado igual a "um," ele retira um de seus sucessos do total. Se você acabar com mais "uns" que sucessos, o resultado é uma *falha crítica* — e uma confusão para seu personagem.

As Falhas Críticas são a forma da Dama da Sorte dar-lhe uns tapas na cara. Um pouco de azar é capaz de derrubar os mágicos mais talentosos para o nível de um aprendiz e, possivelmente, para a cova também. Quando ocorre uma falha crítica, algo ruim acontece. Os detalhes dependem de sua situação, mas o Narrador deve certificar-se de que seja uma ocasião memorável.

Alguns grupos contam "uns" adicionais como falhas críticas realmente ruins — falhas críticas duplas ou triplas.

Essa opção pode ser realmente dolorosa, mas reflete numa proporção maior os altos e baixos do Destino.

Realizando Ações

Na maioria das vezes, evite depender do dado; jogar através de *interpretação* normalmente é mais divertido do que através de testes. Porém, naqueles casos em que os caprichos da Dama da Sorte realmente podem fazer diferença, é hora de ver como ela está se sentindo em relação a você...

Algumas ações são bem sucedidas automaticamente; você não precisa fazer um teste para elas. Outras podem exigir um teste ou uma série deles. No entanto, muitas estão num ponto intermediário:

• Se há algo muito importante dependendo do sucesso ou fracasso do personagem ou se interpretar a ação for perigoso na vida real, um teste deve ser feito.

• Se, por outro lado, a ação pode ser descrita através de Narração ou interpretação, utilize esta opção como alternativa aos dados.

De um modo geral, é melhor deixar os dados para aquelas ações que têm conseqüências sérias e uma possibilidade real de fracasso. Se Eloine simplesmente precisa pular 3 metros do parapeito para a torre de cerco, não se preocupe em fazer um teste. Ela é uma heroína e não deve se preocupar com coisas pequenas. Se, por outro lado, ela tem que dar um salto dramático de 4,5 metros através de uma chuva de flechas, o teste torna-se importante — e difícil de ser dispensado.

Fazer um teste para cada ocasião insignificante torna uma história pesada. Como regra geral, *evite* as regras sempre que possível.

Iniciativa e Organização de Turnos

A não ser que algo realmente importante esteja acontecendo, não se preocupe com quem deve atuar primeiro; os personagens fazem o que precisam fazer mais ou menos simultaneamente e o grupo pode interpretar tudo isso. Entretanto, quando as coisas se tornam críticas, é uma boa idéia saber quem está fazendo o que e quando. Vidas podem estar em jogo. E nesse momento que os *turnos de ação* começam.

A *iniciativa* decide a primeira ação. Todos os jogadores testam o Raciocínio + Prontidão de seus personagens contra uma dificuldade igual a 4. A pessoa com mais sucessos atua primeiro, em seguida aquele com o segundo melhor resultado e assim por diante. Empates agem ao mesmo tempo ou são resolvidos pelo nível de Destreza — a maior Destreza atua primeiro. Aqueles que fracassam agem depois de todos os outros, e aqueles que sofrem uma falha crítica troquem nesse turno e não podem agir. Se as circunstâncias justificarem, o Narrador pode utilizar Armas Brancas, Esgrima, Esquiva, Furtividade ou alguma outra Habilidade apropriada em vez da Prontidão.

Como uma opção, use os resultados da iniciativa do primeiro turno como a seqüência de ação para toda a cena. As coisas se aceleram muito quando você não precisa fazer um novo teste a cada turno. Entretanto, o Narrador deve tomar cuidado ao tomar esse atalho — você não quer que alguém fique desamparado durante toda a cena porque seu jogador foi mal no teste inicial. Como sempre, deixe o bom senso guiá-lo.

Narradores: uma vez que as coisas tenham começado, organize sua cena deste modo:

- Descreva o que acontece em termos de história. Seja o mais vivido e empolgante possível e proporcione a seus jogadores uma sensação daquilo que se passa com seus personagens.

- Faça com que os jogadores decidam o que seus personagens vão fazer. Você pode seguir os resultados da iniciativa (o menor resultado descreve primeiro o que vai fazer, em seguida o segundo menor e assim por diante). Vá ao redor da mesa da esquerda para a direita ou utilize qualquer método que preferir.

- Jogue os dados (se necessário) para ver quem foi bem sucedido e quem fracassou.

- Descreva os resultados, sempre da forma mais vivida possível. "Ele o acerta, causando três Níveis de Vitalidade de dano," é muito menos descritivo que, "Com um golpe de baixo para cima, o miserável acerta sua barriga. Panos se rasgam, o sangue verte. Você cambaleia para trás. Sofra três Níveis de Vitalidade de dano."

Ações Automáticas

As ações que exigem testes são vistas em mais detalhes em "Sistemas Dramáticos" e "A Arte da Guerra"; no entanto, algumas ações são bem sucedidas sem um teste:

- **Levantar-se:** Um personagem que foi derrubado precisa de pelo menos um turno para levantar-se sem um teste. Se ele quiser — ou precisar — levantar-se mais rápido, pode dividir sua Parada de Dados (**ver adiante**) e fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4). Difícilmente vale a pena fazer um teste tão fácil como esse — a não ser que um cavaleiro esteja se aproximando do mago a galope.

- **Adiar:** Você pode adiar a ação de seu personagem até que algo tenha acontecido. Ele ainda pode agir no final do turno sem penalidades — de fato, esperar pode trazer algum benefício a critério do Narrador. Se todos na cena adiarem sua ação, o turno passa sem incidentes. O turno seguinte começa quando alguém agir.

- **Deslocar-se:** Ver detalhes adiante. A não ser que algum fator importante esteja envolvido — um piso escorregadio, uma corda bamba, etc. — nenhum teste é necessário.

- **Sucesso Automático:** As vezes é mais fácil permitir que um personagem seja bem sucedido sem um teste. Se o magus for tão habilidoso em certa perícia que fazer o teste seria uma perda de tempo, esta regra opcional permite que ele ignore o teste. Como norma, admita que um personagem cuja Parada de Dados excede o número de dificuldade do teste pode realizar uma única ação sem problemas — desde que nada realmente crítico esteja em jogo. Feitos simples incluem caminhar por uma sala, acalmar um cavalo ou comportar-se de forma adequada num banquete. Tarefas críticas — combates ou outras situações de alto risco — não devem valer-se desta regra. A critério do Narrador, feitos pequenos também podem ser bem sucedidos automaticamente. (**Ver página 229.**)

- **Interação Social:** Normalmente é mais divertido interpretar uma negociação, uma sedução ou uma discussão do que jogar dados toda vez que seu personagem tentar fazer algo desse tipo. Mesmo assim, os magi fictícios muitas vezes têm recursos que os jogadores não possuem; nesses casos, um teste ou dois podem ser uma boa idéia. (**Ver "Sistemas Dramáticos."**)

Movimento

Os personagens podem se deslocar arrastando-se, caminhando ou correndo. Alguns podem voar ou nadar. A não ser que algum perigo esteja envolvido, nenhuma dessas ações exige um teste; no entanto, alguns obstáculos podem reduzir a velocidade até metade de seu valor usual.

- **Arrastar-se:** Um personagem pode deslocar-se aproximadamente cinco metros por turno sobre suas mãos e joelhos.

- **Caminhar:** Sob condições normais, um personagem do tamanho de um ser humano caminha aproximadamente sete metros por turno. Algumas criaturas excepcionalmente pequenas (como um rato) "caminham" numa velocidade igual à de arrasto, enquanto outras excepcionalmente grandes (como elefantes) cobrem 10 ou mesmo 15 metros por turno.

- **Jogging:** Num trote rápido, um personagem humano desloca-se (12 + Destreza) metros por turno. Nessa velocidade, ele pode dividir sua Parada de Dados e realizar outra tarefa na mesma ação. Criaturas pequenas trotam à velocidade de caminhada, enquanto outras percorrem 15 a 20 metros + Destreza.

- **Correr:** Numa superfície plana, um humano cobre cerca de 20 + (3 x Destreza) metros; portanto, uma pessoa com Destreza 2 corre 26 metros por turno. Nessa velocidade, ele não pode fazer nada além de possivelmente esquivar-se ou arremeter. (**Ver "A Arte da Guerra."**) Criaturas pequenas não podem correr desse modo, e as grandes superam qualquer ser humano.

- **Voar:** Criaturas com asas ou mágica podem voar de 10 a 20 metros por turno, dependendo do que usarem. Na maioria das circunstâncias, voar não exige um teste; entretanto, quando acontece algo perigoso, a criatura pode ter que ser bem sucedida num teste de Destreza + Esportes para não espantá-las.

- **Nadar:** Não há muitas pessoas nessa época que saibam nadar. Contudo, aquelas que sabem deslocam-se aproximadamente oito metros + Destreza na água. Um nadador realmente forte pode cobrir 12 metros + Destreza. Muitas criaturas marinhas têm pelo menos a mesma velocidade, muitas vezes mais.

- **Cavalgar:** Um personagem que esteja montado em outra criatura usa o movimento dela como seu. Normalmente, é uma boa idéia ter pelo menos um ponto na Perícia Cavalgar antes de subir numa montaria.

isso e o Dasico, você pode realizar um jogo embora seja um jogo simples) apenas com isso. Contudo, para refletir as complicações que normalmente ocorrem na vida (fictícia ou não), oferecemos algumas regras e ajustes adicionais. Como sempre, use-os da forma que achar adequado ou até mesmo ignore-os.

Modificadores

Nem todas as situações são iguais. Quando as circunstâncias mudam, você pode alterar a dificuldade para cima ou para baixo como forma de demonstrar essa mudança. Modificar o número de dificuldade depende do seu julgamento; na maioria das circunstâncias, não vale a pena fazê-lo. No entanto, algumas regras, manobras e situações costumam ajustar os valores alvos. A não ser que realmente pareça que algo deve ser ajustado, mantenha a dificuldade nos mesmos níveis.

Testes Prolongados

A maioria dos testes são *padrão*; você joga uma vez e é bem sucedido ou fracassa. Entretanto, às vezes seu personagem precisa realizar um feito prolongado e extraordinário — um ritual, uma corrida, etc. Quando isso acontece, o Narrador pode pedir um teste *prolongado* — uma disputa em que você precisa obter um determinado número de sucessos antes que a tarefa seja completada.

Simplesmente jogue o dado quantas vezes precisar para ser bem sucedido... ou fracassar. Em termos de história, cada jogada reflete um certo tempo gasto por seu personagem na ação. Dependendo da atividade, uma única jogada pode equivar a 30 segundos, um minuto, cinco minutos ou mesmo um dia. Um fracasso numa jogada o atrasa um pouco. (Ver "Tente de Novo, de Novo.") Uma falha crítica acaba com todo o esforço e obriga-o a recomençar do zero. Os sucessos acumulam-se jogada a jogada. Quando você reunir um número suficiente para concluir a tarefa, você acaba. (Ver "Sucessos Necessários" em "Dificuldades e Sucessos" para orientações sobre tarefas e os sucessos necessários para concluí-las.)

Testes Resistidos

Quando dois personagens se opõem, o Narrador pode exigir um teste *resistido*; ambos os jogadores testam sua Parada de Dados contra uma dificuldade, e aquele que obtiver mais sucessos vence a disputa.

Durante uma disputa demorada — como uma luta livre — você pode combinar testes prolongados e resistidos. Digamos que Nik e Jean-Marc precisem acumular 10 sucessos no total. O primeiro a fazê-lo alcança o objetivo. Conforme os personagens disputam, os jogadores realizam os testes.

A maioria dos testes resistidos subtraem sucessos do resultado obtido pelo outro jogador. Se Nik conseguiu três sucessos e Jean-Marc obteve quatro, Marc acabaria com um sucesso e Nik sem nenhum. Como acompanhar o número de sucessos de um turno para o outro pode tornar as coisas complicadas demais, você pode optar por simplesmente comparar o total de sucessos e permitir que o jogador com mais sucessos vença.

Dividindo a Paradas de Dados

Quando você quer fazer mais de uma coisa durante um único turno, você pode dividir a Parada de Dados de seu personagem entre essas ações. O número de dados que você vai usar para cada ação fica a seu critério. No entanto, se forem usadas duas Paradas de Dados diferentes, o total menor é dividido. Por exemplo, se Nik quisesse que seu mago saltasse (Destreza + Esportes, Parada de Dados igual a sete) e golpeasse alguém (Destreza + Briga, Parada de Dados igual a oito), ela dividiria sete dados, não oito.

Trabalho em Equipe

Se diversos personagens trabalharem juntos com um objetivo em comum, os jogadores podem, a critério do Narrador, combinar seus sucessos. A equipe faz o teste e seus totais são somados. Se um jogador sofrer uma falha crítica, todo o esforço é desfeito. Os personagens precisam usar as mesmas Características para trabalharem juntos dessa

maneira; você não pode combinar sucessos se um mago usa Destreza + Briga e o outro emprega Percepção + Prontidão.

Tente de Novo, de Novo (Opcional)

Todos fracassam de vez em quando. Mesmo assim, isso torna-se frustrante. Se você fracassar num teste, normalmente pode tentar uma segunda vez; entretanto, cada tentativa adicional aumenta a dificuldade em um ponto. Fracassos adicionais aumentam o nível de dificuldade. Se você fracassar num teste de dificuldade 6 e quiser tentar outra vez, sua nova dificuldade é 7. Se você se atrapalhar de novo, na sua próxima tentativa a dificuldade será 8 e assim por diante.

Dependendo da situação, o Narrador pode usar esta regra, ignorá-la ou proibir que um personagem faça outra tentativa. Afinal de contas, algumas coisas — como blefar com um príncipe — só podem ser tentadas uma vez. Se você fracassar, o problema é *seu*...

Testes Gerais de Ações (Opcional)

Não vale a pena fazer testes e mais testes para algumas coisas. Eloine é acertada por uma flecha quando ela salta para a torre de cerco? Roland passa pelas bruxas a tempo de destruir seu ritual? Em casos como esses, quando um teste pode englobar uma série de tarefas relacionadas, o Narrador pode exigir um único teste *geral de ação*. O sucesso ou fracasso nesse teste determina o desempenho do personagem.

Um teste geral de ação utiliza as Características mais apropriadas contra um número alvo. Como um teste substitui muitos, a dificuldade deve ser um pouco maior que o normal.

Dificuldade	Tarefa
7	Fácil
8	Desafiador
9	Difícil
10	A Um Passo do Inferno

Nos exemplos acima, o jogador de Eloine testa a Destreza + Esquiva da maga para esquivar-se da flecha conforme ela salta. O jogador de Roland faz um único teste de Destreza + Armas Brancas em vez de uma série de testes turno após turno. Um sucesso em qualquer um dos casos significa que o mago fez o que ele ou ela queria; o fracasso acaba com a tentativa, e uma falha crítica resulta num problema quase fatal.

Em alguns casos, seu magus pode ter que, digamos, superar diversos oponentes inferiores mas determinados. Arqueiros disparam flechas contra a bruxa; Infernalistas enlouquecidos dão o bote empunhando espadas. Quando isso ocorre, o Narrador pode fazer um teste para o grupo em oposição usando a regra do teste geral de ação. Outra vez, o sucesso ou fracasso depende do teste. Na maioria das situações, isso se torna um teste resistido. (Ver **anteriormente**.) Aquele que obtiver mais sucessos vence.

Esta regra opcional é ideal para grandes batalhas, perseguições, debates prolongados, pechinchas e outras cenas em que um personagem flagrantemente superior testa sua astúcia ou suas lâminas contra um grupo de pessoas comuns. Ao narrar o acontecimento, interpretá-lo bem e resolver o destino com um único teste, você enfatiza mais o drama que os dados.

Documentum: A Luta de Kestral

Kestral Windfree, a personagem Verbena de Nik, tem Destreza 5, Esportes 2, Briga 3, Força 4 e Força de Vontade 6. Observe como as seguintes jogadas de dados transformam-se numa história.

• Teste Padrão

As coisas não estão nada boas na mansão do barão Tyburn. Kestral vai até lá para investigar histórias sobre uma sala de troféus repleta de criaturas mágicas abatidas. No entanto, primeiro ela precisa entrar. Encontrando uma janela aberta, ela escala a parede de pedra e entra lentamente. O Narrador de Nik pede um teste de Destreza + Esportes, dificuldade 7; a Parada de Dados de Kestral é igual a sete, e Nik joga sete dados à medida que sua bruxa sobe pela fria mansão de pedra...

• Teste Padrão com Modificadores

Logo depois, Kestral atravessa o quarto do barão, que se encontra lá dormindo. Nik testa sua Destreza + Furtividade, com uma Parada de Dados totalizando nove. Kestral está descalça; normalmente a dificuldade seria 4 (6, -2 por estar descalça). No entanto, as tábuas são velhas e rangem; o Narrador de Nik aumenta a dificuldade em dois, de volta para 6. Na maioria das circunstâncias, Kestral não teria problemas — ela tem uma Parada de Dados de nove, três a mais que a dificuldade. Utilizando-se a regra de "sucesso automático," ela nem mesmo teria que fazer o teste. Mas, uma bruxa no quarto de um barão deve tomar cuidado onde pisa.

Nik consegue um quatro, um dois, três cinco, um sete e dois nove. Três sucessos! Sem fazer nenhum barulho, Kestral desliza sobre as tábuas e fica do lado do barão...

• Falha Crítica e Movimento

O cachorro do barão está agachado no canto. O Narrador oferece a Nik uma oportunidade de ver o companheiro antes que ele a veja. "Faça um teste de Percepção + Prontidão," ele diz, "dificuldade 7." Nik faz o teste. Nenhum sucesso, dois "uns." Kestral não percebe nada.

O latido acorda o barão Tyburn. Kestral corre para a janela do quarto. Trancada! Enquanto o barão pula da cama, Kestral se esquivava dele e corre para a porta. O cachorro vai atrás dela. O barão chama os guardas. A Destreza 5 de Kestral resulta numa velocidade de corrida igual a 35 metros por segundo — suficiente para superar o cachorro e o barão. No entanto, ela pode encontrar os guardas na saída...

• Teste Prolongado e Fracasso

A porta da frente também está trancada! O Narrador informa a Nik que Kestral precisa obter três sucessos para derrubá-la. A bruxa joga seu ombro contra a porta enquanto Nik testa a Força (3) de sua

personagem contra uma dificuldade igual a 7. Primeira jogada: nenhum sucesso. A dificuldade aumenta para 8. Outra vez! Dois sucessos. Os guardas estão chegando. Uma terceira tentativa: Kestral se joga contra a madeira. Mais dois sucessos! A porta se arrebenta e Kestral atravessa....

• Teste Resistido

Um guarda derruba Kestral no chão fora da mansão. Ele é mais forte que a maga (Força 4 contra Força 3), mas ela ainda tem uma chance de livrar-se. Nik joga três dados contra uma dificuldade igual a 8; o Narrador joga quatro dados contra o mesmo valor. Nik consegue um sucesso; o Narrador consegue três. Os braços de Kestral são presos e ela é levada para dentro.

• Prolongado e Resistido

Kestral não vai se entregar sem uma luta. O Narrador de Nik lhe diz que ela terá três turnos (três testes) para livrar-se antes que os guardas a acorrentem. Nik precisa obter mais sucessos que seu captor num teste resistido de Força, dificuldade 7. O ideal seria que um deles alcançasse cinco sucessos, mas o tempo é limitado e ambos os personagens estão se opondo aos esforços um do outro. Nik joga primeiro e consegue dois sucessos. O resultado do guarda (três sucessos) elimina ambos e concede uma vantagem para ele. Nik gasta um ponto de Força de Vontade (**ver "Força de Vontade", Capítulo IV**) para conseguir um sucesso, então obtém mais dois. O Narrador sofre uma falha crítica; o guarda tropeça. Kestral 3, guarda 0. Na última jogada, Nik gasta outro ponto de Força de Vontade e obtém um sucesso adicional. Isso dá um total de cinco. O Narrador consegue dois para o guarda; isso subtrai dois dos sucessos de Nik, mas Kestral ainda tem uma vantagem. Ela consegue soltar um braço enquanto é arrastada pela porta...

• Dividindo a Parada de Dados

Enquanto outro guarda tenta segurar o braço de Kestral, a bruxa ataca. A Parada de Destreza + Briga de Kestral soma oito dados. Nik os divide entre arrastar o rosto de um homem e chutar o queixo de seu captor. O Narrador estabelece uma dificuldade de 8 para ambos os feitos. Cada golpe tem quatro dados. Nik faz a jogada...

• Trabalho em Equipe

Tendo perdido seu prêmio, os dois guardas procuram nos arredores da mansão. Kestral, escondendo-se atrás de uma cerca, conseguiu quatro sucessos no teste de Destreza + Furtividade de Nik. Os guardas "combinam" seus testes de Percepção + Prontidão. Juntos eles precisam obter cinco sucessos para encontrar Kestral. Um deles consegue dois; o outro um. Não é o bastante. Kestral foge, deixando que os guardas enfrentem sozinhos a fúria do barão. E assim a história continua...

Sistemas Dramáticos

*De Damas, de Cavaleiros, de exércitos, de prazeres do amor
De cortesias, de grandes tentativas eu falo...*

— Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*



a maior parte das vezes, você estará interpretando as ações de seu personagem; quando ele fala, você fala por ele. Interpretar representa três quartos da diversão em jogos de Narrativa; por isso, vá fundo!

Quando as coisas esquentam, é hora de jogar os dados. Por razões óbvias, interpretar as coisas ao vivo nesses casos realmente não é uma boa idéia. Deixe suas armas em casa.

Isso não quer dizer que você não pode se divertir tornando a ação a mais dramática possível. Descrições vividas superam punhados de dados rolando na mesa, mesmo quando os dados são uma necessidade. A tarefa a ser realizada pode envolver um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7) em termos de jogo; em termos de história, Eloine salta do parapeito, agarra-se na máquina de cerco e se esforça para chegar até...

Você entende o que queremos dizer.

Não deixe que os dados façam você pensar que a história simplesmente desaparece. A *ação* é a palavra de ordem aqui, e essa palavra implica drama.

Os *Sistemas Dramáticos* cobrem as situações que você não pode ou não quer interpretar. Eles são um tribunal de última instância. Quando você se deparar com um ponto crítico na história, confira a tabela. Jogue os dados, veja o que acontece e descreva o resultado em termos de história. Essa lista não cobre todas as ações possíveis — como poderia? — mas fornece um leque de sugestões e possibilidades. Ela *não* deve limitar suas escolhas em um jogo. No final das contas, seu grupo decide por você o que funciona ou não. Tudo é possível.

Cada tarefa na tabela tem alguns fatores. A coluna **Ação** descreve o que o personagem está fazendo; a de **Características** indica qual deve ser a Parada de Dados; **Dificuldade** é óbvio o bastante e **Descrição** diz que tipo de teste usar — padrão, prolongado, resistido, etc. Em lugares em que a Dificuldade diz "varia," as condições determinam o número alvo. Sob circunstâncias normais, a dificuldade é 6; condições realmente boas ou ruins aumentam-na ou diminuem-na. Para testes prolongados ou resistidos, decida o número de sucessos de acordo com as circunstâncias e a dificuldade do feito. As **Observações**, marcadas por (*número) detalham opções e exceções à regra.

Proezas Físicas

Como você pode imaginar, essas orientações cobrem feitos de força, velocidade e destreza. Um personagem que esteja **Resistindo** tenta suportar algum trauma físico, mental ou emocional (tortura, doença, coração partido, etc.) sem se deixar vencer. Embora esse não seja o tipo de desafio que você queira testar com os dados o tempo todo, há

momentos em que isso é razoavelmente importante. As outras ações são auto-explicativas.

Arte e Ciência

Essa seção lida com os projetos e criações da arte, dos dispositivos, das invenções e das atuações. Na maioria dos casos, você pode simplesmente interpretar esses acontecimentos; contudo, de vez em quando pode ocorrer um momento crítico (o grupo apresenta-se para o rei, o mago joga xadrez com a Morte, etc), que exige um teste. O **Projeto** engloba a pesquisa e esboço de um empreendimento; por si só, isso pode levar meses. A **Criação** refere-se ao ato físico de fazer algo (esculpir, pintar, forjar, fermentar). Dependendo do que o personagem está tentando fazer, isso pode levar semanas, meses ou mais. (Alguns relatos afirmam que da Vinci trabalhou quase 10 anos na Mona Lisa!) **Jogo** refere-se aos jogos de estratégia — xadrez, cartas, etc. (Jogos de azar devem ser resolvidos com um simples teste entre o jogador e o Narrador, vencendo quem obtiver o resultado maior; disputas de charadas devem envolver habilidades de Conhecimento.) Os demais são aplicativos.

Intriga e Ocasões Sociais

A essência de um jogo ambientado no Renascimento, essa categoria descreve todos os tipos de falcatruas e encantos sociais. **Criptografia** refere-se a ocultar mensagens ou quebrar códigos. **Trapaça** é, obviamente, enganar alguém. **Eloquência** refere-se à oratória e aos insultos, enquanto **Defrontação** reflete uma disputa de intimidação que pode ou não envolver palavras. Uma **Artimanha** é usada em tentativas de roubar objetos, cortar bolsas ou distrair observadores. **Impressionar** alguém é útil quando você quer demonstrar sua força ou seus modos, e **Envenenar** ajuda quando você quer matar alguém sem ser pego. **Fofocar** espalha ou evita venenos de outro tipo, e **Sedução**, bem... **Tortura** é um triste, porém comum, sinal dos tempos, quando estão envolvidos guerra, sexo e mágica. **Perceber (uma) Sombra** é o que você precisa fazer para descobrir se alguém está tentando segui-lo. Em geral, é mais divertido interpretar essas cenas do que resolvê-las com testes; no entanto, às vezes você quer que a Sorte assuma o controle do resultado.

Viagem e Entretenimento

Na maioria das vezes, as viagens simplesmente *acontecem*. O Narrador descreve a jornada e ninguém se preocupa em fazer testes. Entretanto, em situações realmente importantes — uma façanha, um obstáculo, etc. — ele pode optar por deixar os dados definirem o resultado final. Um teste de **Condução** controla um vagão ou carruagem. **Prospecção** ajuda a encontrar alimento ou bens quando ambos são escassos. **Vôo** refere-se, literalmente, a voar, seja numa vassoura, com asas ou nas costas de um dragão. Os outros feitos devem ser óbvios o bastante. Um teste padrão resolve um incidente; para viagens longas, você pode usar testes prolongados.

Ações Dramáticas

Ação	Características	Dificuldade	Descrição
Proezas Físicas			
Escalar	Destreza + Esportes	(varia)	Prolongado (1 sucesso = 1,5 metro)
Demolição	Força + Esportes	(varia)	Prolongado (1 teste por golpe)
Malabarismo	Destreza + Esportes	5-9	Padrão (prolongado para boas apresentações)
Saltar	Força	3	Padrão (vertical: 0,6 m/sucesso, horizontal: 2 m/sucesso)
Erguer	Força ou Força de Vontade	9	(Ver a tabela de Feitos de Força.)
Perseguição	Destreza + Esportes	6	Resistido & Prolongado
Resistir	Força de Vontade ou Vigor	(varia)	Padrão ou Resistido (Ver "Tortura" e "Mortalidade.")
Sombra	Destreza + Furtividade	(*1)	Padrão (Ver "Perceber Sombra.")
Nadar	Vigor + Esportes	(varia)	Prolongado (1 sucesso = aprox. 10 minutos; ver "Movimento" para velocidade.)

Arte e Ciência

Criação	Destreza + Ofícios (*2)	(varia)	Prolongado (1 teste = 1 dia, semana ou mês, dependendo)
Projeto	Inteligência + Ofícios (*2)	(varia)	Prolongado
Jogo	Percepção + Lógica ou Lábia	8	Resistido
Julgar Obra	Percepção + Artista ou Ofícios	(varia)	Padrão
Mapear	Inteligência + Ciência	8	Prolongado
Atuação	Manipulação + Expressão (*3)	(varia)	Padrão
Consertar	Destreza + Ofícios	7	Prolongado
Pesquisa	Inteligência + Pesquisa (*4)	(*5)	Padrão

Intriga e Ocasiões

Criptografia	Inteligência + Lábia (*6)	8	Padrão
Debate (*7)	Manipulação + Lógica	6	Resistido
Trapaça (*7)	Manipulação + Lábia	(*8)	Padrão
Eloquência (*7)	Carisma + Liderança ou Expressão	7	Padrão
Defrontação (*7)	Carisma + Intimidação	8	Resistido
Artimanha (*7, 9)	Manipulação + Crime	(*8)	Padrão
Fofocar	Manipulação + Lábia (*10)	7	Padrão
Impressionar (*7)	Carisma + Etiqueta	(varia)	Padrão
Envenenar	Destreza + Venenos	(varia)	Padrão
Sedução (*7)	Manipulação + Lábia	(*8)	Prolongado
Perceber Sombra	Percepção + Furtividade	8	Resistido (Ver "Sombra")
Tortura	Manipulação + Tortura	(*11)	Resistido (Ver "Resistir")

Viagem e Entretenimento

Condução	Destreza + Ofícios	(varia)	Padrão
Vôo	Destreza + Esportes	(varia)	Padrão
Prospecção	Percepção + Sobrevivência	(*12)	Padrão
Caça	Inteligência + Sobrevivência	(*12)	Padrão
Perseguição	Destreza + Esportes ou Cavalgar	6	Resistido
Cavalgar	Destreza + Cavalgar	(varia)	Padrão
Navegar	Destreza + Ofícios (Marinheiro)	(*12)	Padrão

Observações

*1: Percepção + Consciência do observador; também pode ser determinada pelas condições.

*2: Ou Artista, Herborismo, Invenção ou Ciência, dependendo do que está sendo feito.

*3: Ou Artista, Canto ou Dança; para enganar, substitua por Aparência ou Carisma.

*4: Ou Crime (para informações das ruas), Investigação (quando se confere as fontes) ou outra Habilidade de Conhecimento apropriada.

*5: Depende da acessibilidade da informação: 4 = Amplamente Disponível, 6 = Disponível Normalmente, 8 = Difícil de Encontrar, 10 = Segredo

*6: Ou Artista, Intriga, Lógica, Matemática, Linguística ou Linguagem de Códigos Secretos se o código for baseado em informações "privilegiadas."

*7: O Atributo pode ser alterado para refletir a utilização de carisma, aparência e trato social.

*8: Raciocínio + Lábia do alvo.

*9: Ou Destreza + Furtividade ou Crime. A dificuldade pode ser a Percepção ou Raciocínio do alvo + Lábia.

*10: Ou Intriga, Crime ou os Antecedentes Influência ou Espiões.

*11: Nível atual da Força de Vontade do alvo. Cada sucesso obtido diminui a reserva de Força de Vontade da vítima em um ponto. Mesmo quando ela resiste com sucesso, a tortura inflige dano físico (entre um e três Níveis de dano, dependendo do método e instrumentos). O dano é automático, e pode ser normal (golpes, esmagamento) ou agravado (fogo, lâminas, estacas).

*12: Dependendo dos arredores; condições ruins aumentam a dificuldade. Também pode ser tratada como uma cena completa, com interpretação e outros testes apropriados.

Feitos de Força

Observação: Se o nível da Força do Personagem estiver dentro do limite da Parada de Dados, ele levanta o objeto automaticamente. Se ele tentar levantar algo fora de seu limite normal, teste sua Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 9. Cada sucesso o leva um degrau acima na escala da Parada de Dados. Uma falha crítica significa que ele se machuca.

Parada de Dados

Feito	Peso
1 Rasgar uma camisa	20 kg
2 Quebrar uma cadeira	50 kg
3 Dar um chute através de uma parede de gesso	125 kg
4 Arremessar um barril cheio	200 kg
5 Amassar armadura de placas com o punho	325 kg
6 Romper elos de uma corrente	400 kg
7 Dobrar uma barra de ferro de 2,5 cm de espessura	450 kg
8 Arremessar um cavalo	500 kg
9 Socar através de uma armadura de placas	600 kg
10 Erguer um canhão pequeno	750 kg
11 Arremessar um canhão pequeno	1000 kg
12 Quebrar uma árvore pequena	1500 kg
13 Arremessar um alicerce	2000 kg
14 Socar através de uma parede de pedra	2500 kg
15 Arremessar uma máquina de guerra	3000 kg

A Arte da Guerra

Oh, Deus das batalhas! Transforme em aço os corações de meus soldados;

— William Shakespeare, *Henrique V*



Para jogadores acostumados a vencer exércitos de inimigos sem um arranhão, os combates no mundo Sombrio Fantástico podem ser um choque. Aqui a violência é rápida e mortífera, e os magi dificilmente são máquinas de guerra. Alguns companheiros e povos da noite são capazes de espalhar cadáveres com uma habilidade frazetiana, mas a maioria dos magos luta melhor à distância.

Os combates usam os mesmos sistemas das outras tarefas. As ações são resolvidas com jogadas de dados padrão, a não ser quando explicitado de outra forma. Obviamente, há muitas formas de lutar, mas os métodos físicos se encaixam em cinco categorias gerais:

- Uma *luta corporal* envolve as mãos nuas e os oponentes precisam estar, no máximo, à distância de um braço. Teste **Destreza + Briga**.

- Um combate com *armas brancas* envolve a utilização de armas. Os combatentes precisam ser capazes de acertar um ao outro para lutar desse modo, mas a distância depende das armas utilizadas. Teste **Destreza + Armas Brancas**.

- Um *combate à distância* envolve flechas, facas, pedras ou balas atravessando os ares. Em geral, os adversários devem ser capazes de ver um ao outro, embora tiros no escuro sejam possíveis. Teste **Destreza + Arqueirismo, Armas de Fogo** ou (no caso de machados, lanças ou facas arremessadas) **Esportes**.

- *Lutas mágicas* envolvem feitiços e o próximo capítulo trata delas. Teste **Arete**.

- Uma *barragem* utiliza canhões e outros agentes de destruição em massa. Teste **Percepção + Artilharia**.

Como Narrador, você tem duas escolhas quando a luta começa: o *sistema detalhado* ou o *sistema narrativo*. A versão detalhada divide a luta em descrições golpe a golpe. As manobras e reações são testadas numa base de turno a turno. A versão narrativa usa testes gerais de ação (**ver "Regras Básicas"**) para dar uma impressão geral da luta e determinar o resultado final com um teste ou dois. A **tabela de Resumo de Combate (página 202)** oferece uma breve sequência de combate, dano de armas, manobras e modificadores para a opção detalhada; no meio de um jogo, verifique aquela seção antes de pesquisar todo o texto em busca de uma resposta.

O Sistema Detalhado

Quando o resultado da história depende de cada golpe de espada, use este conjunto de regras. Cada turno equivale, aproximadamente, a cinco segundos e cada teste reflete uma ou duas manobras.

Primeiro Estágio: Iniciativa

Um teste normal de iniciativa (**ver "Iniciativa e Organização de Turnos," página 186**) determina a ordem da batalha. A não ser que o Narrador tenha algum adver-



sário realmente rápido ou poderoso, ele pode optar por fazer um único teste de iniciativa para todos os seus personagens em vez de um separado para cada combatente. Fazê-lo diminui o tempo de testes — há poucas coisas mais monótonas que fazer testes de iniciativa para cada cavaleiro de um exército atacante.

Os jogadores devem declarar suas ações antes do início da fase de Ataque. Quem quiser dividir sua Parada de Dados precisa tomar essa decisão (em voz alta!) e anunciar quais dados vão para que ação antes do grupo prosseguir para o próximo estágio. A única ação que um personagem pode realizar fora de seu turno é uma *esquiva (ver adiante)*, que ele pode realizar a qualquer momento desde que tenha alguns dados sobrando em sua parada. E claro que ele pode falar alguma coisa, mas não pode realizar uma nova ação de combate.

Segundo Estágio: Ataque

... E as lâminas se encontram! Em termos de jogo, os combatentes fazem os testes apropriados e conferem se são bem sucedidos ou não. A natureza da luta determina as Características testadas e as armas ou manobras que os lutadores escolhem determinam a dificuldade. Uma falha no teste indica errar o alvo; uma falha crítica é um equívoco. Um magus pode esquivar-se antes de ser atingido, o que lhe permite escapar da força do golpe.

Terceiro Estágio: Resolução

Você acertou? Em caso afirmativo, em que medida? Neste estágio, o Narrador determina o que aconteceu. Uma mistura de testes e narração, os resultados do conflito continuarão no turno seguinte...

- **Dano:** A arma ou estratégia do atacante lhe proporciona um certo número de dados para testar. Se ele acertar, testa sua Parada de Dados contra uma dificuldade igual a 6. Cada sucesso equivale a um Nível de Vitalidade de dano. (**Ver "Mortalidade"**) Se estiver usando uma arma de fogo, ele acrescenta um Nível de dano adicional para cada sucesso que conseguir (após os sucessos da esquiva terem sido considerados). Os ataques com armas brancas ou briga não incrementam seu dano normal.

- **Absorção:** Após o dano ter sido determinado, o alvo pode tentar "absorvê-lo." Se for bem sucedido, permanece ileso.

Sistema de Narrativa

O sistema de luta rápido e direto baseia-se num único teste ou conjunto de testes para refletir alguns momentos impetuosos. É uma opção útil quando os heróis enfrentam um bando de adversários menos imponentes ou quando um exército invade o castelo. Em vez de dividir a batalha em ataques turno a turno, o Narrador simplesmente narra os fatos mais importantes e faz um teste ou dois para determinar qual o desempenho dos personagens. Os jogadores, por sua vez, descrevem o que seus respectivos personagens estão fazendo; talvez façam um ou dois testes e vangloriem-se de seu triunfo... ou lamentem sua derrota.

Este "sistema" é fácil de ser usado. Se você é o Narrador, o primeiro passo é decidir o que está acontecendo; a partir disso, estabeleça uma dificuldade básica para alguns testes, realize-os e veja o que acontece. (**Ver "Testes Gerais de Ação" para regras e exemplos.**) Em geral, cada combatente tem um objetivo. Faça com que cada pessoa diga o que deseja fazer. Permita que cada participante faça um teste geral de ação e realize um ou dois testes para seus oponentes. Os vencedores são bem sucedidos, os perdedores não. A partir disso, narre os resultados.

Melhor ainda, vá "sem dados" e simplesmente descreva o resultado óbvio: "Você passa pelos cultistas com uma espada flamejante e um grito de vingança. Eles gritam blasfêmias e tentam derrubá-lo, embora não tenham chance. Antes que você se dê conta, sete corpos estão esfriando no chão e outros satanistas estão correndo para salvar suas vidas. Após um momento, você percebe que está sangrando um pouco. Perca dois Níveis de Vitalidade. Eles o pegaram, mas não foi nada grave." Essa tática economiza muito tempo e esforço, transforma uma disputa de testes num acontecimento e permite que seu grupo prossiga para coisas melhores.

Quando os corpos caem, permita que o drama determine quanto barulho eles vão fazer. Via de regra, você não deve matar o personagem de um jogador nesse tipo de luta. Entretanto, se o jogador obtiver um resultado ruim, algum desastre ocorre — seu braço da espada é mutilado, seu olho direito é arrancado, sua perna é quebrada. O personagem não deve morrer, mas deve ter algum obstáculo grave (incluindo uma penalidade de Níveis de Vitalidade) com o qual lidar durante o resto da cena, se não da história. Quanto aos inimigos, deixe que eles sobrevivam ou morram de acordo com suas intenções para a cena.

Evitando Danos

A melhor maneira de sobreviver a uma luta é evitar ser acertado; se alguém o acerta, é melhor que você tenha algo entre a lâmina e sua pele. Se você não tem nada com que contar além de sua própria habilidade, é melhor torcer para que os deuses estejam lhe sorrindo...

Esquiva

Durante o estágio de Ataque, um personagem pode tentar evitar ser acertado. Essa "esquiva" pode ser uma finta, agachar-se, uma evasão, um bloqueio — qualquer coisa que afasta a lâmina de um oponente da pele do personagem conta como uma esquiva.

Para fazê-lo, o jogador simplesmente declara "Esquiva!" antes que seu oponente faça o teste de ataque. Desde que tenha uma ação disponível, ele pode fazer um teste de Destreza + Esquiva; isso também funciona se ele dividir sua Parada de Dados e mantiver alguns dados para emergências. Cada sucesso que obtiver subtrai um sucesso do resultado do ataque de seu oponente. Se o jogador conseguir mais sucessos, seu personagem evita o dano. Ele pode optar por dividir seus sucessos entre inimigos diferentes, mas isso reduz as chances de escapar de qualquer um deles.

• Numa luta corpo-a-corpo, a dificuldade básica para esquivar-se é igual a 6, +1 para cada atacante adicional (+1 para esquivar-se de dois oponentes, +2 para três, e assim por diante).

• A dificuldade básica para esquivar-se de um ataque de longa distância depende da cobertura disponível;

Dificuldade Terreno

- | | |
|---|---|
| 2 | A um ou dois passos de cobertura. |
| 4 | Proteção completa à distância de um salto (1m). |
| 6 | Proteção completa à distância de corrida (3m). |
| 7 | Proteção parcial a 3 metros. |
| 8 | Nenhuma proteção; agache-se e role. |

• As vezes os magi são capazes de esquivar-se de explosões que matariam um mortal comum. A critério do Narrador, um místico com Entropia, Forças, Matéria, Vida ou Tempo pode fazer um teste de Destreza + Esquiva para evitar os piores efeitos de uma explosão. Um sucesso significa que o mago sofre apenas metade do dano ou — com um resultado muito bom — fica até mesmo ileso. Explosões realmente grandes — como as que destroem mansões inteiras — não podem ser esquivadas sem se utilizar de alguma tecelagem.

Dificuldade Tamanho da Explosão

- | | |
|----|---|
| 6 | Explosões pequenas (lâmpadas de óleo, raios flamejantes) |
| 8 | Grandes explosões (bolas de fogo, tiros de canhões pequenos, rajadas de fogo) |
| 10 | Explosões enormes (erupções vulcânicas, tiros de canhões grandes) |

Nem sempre é possível esquivar-se; um magus encurralado num canto ou cercado por inimigos não tem muito espaço para movimentar-se, ou pode ser obrigado a realizar um esforço extraordinário — dificuldade 8, talvez — para fazê-lo.

Absorção

Um personagem pode tentar "esquivar-se" do dano após este ter sido causado, com base em sua capacidade inata de suportar a dor. Quando o mago é acertado, o jogador testa seu Vigor contra uma dificuldade igual a 6. Cada sucesso remove um sucesso do total de dano do atacante. Se todos os sucessos do atacante forem anulados, o personagem ignora o golpe.

Certos ataques não podem ser absorvidos. *Danos agravadas* (ver "Mortalidade") são graves demais para serem suportados pelo corpo humano. Comparados a lobisomens enfurecidos ou vampiros mortos-vivos, os magi são criaturas frágeis; determinadas magikas podem fortalecer a pele de um mago a níveis sobrenaturais (ver **Capítulo VIII**), caso contrário, ataques como fogo, ácido, veneno e outras formas de mágica são devastadores demais para serem resistidos.

Observação: Não se pode sofrer uma falha crítica em testes de dano ou absorção.

Armadura

Esta época testemunha o aperfeiçoamento e declínio das armaduras. Por um lado, o trabalho dos artesãos cria o modelo familiar da "armadura de placas" e torna-o comum o bastante para dominar o campo de batalha; por outro lado, armas de fogo, arcos longos e táticas avançadas tornam a armadura de placas rapidamente obsoleta. No final desta era, a maioria dos soldados utiliza elmos e placas de peito, mas pouco coisa além disso. A velocidade e a habilidade acabam por substituir as proteções elaboradas.

A armadura de placas vê seu desenvolvimento máximo na invencível Armadura do Titã apreciada por Gabrielitas e Maçônicos; armaduras inferiores protegem a nobreza e são utilizadas por guerreiros, enquanto literalmente centenas de variações de armaduras de malha, escamas, couro ou placas cobrem os combatentes menos afortunados das infantarias. Muitos mercenários e tropas recrutadas procuram pedaços de armaduras de combatentes mortos, juntando uma "armadura de placas mestiça" e "malhas do corvo." Por uma questão de simplicidade, vamos classificar as armaduras somente nas seguintes categorias:

- **"Malha do Corvo":** O sonho de um armeiro de rapina, essa combinação estranha inclui couro, pedaços de cotas de malha, pequenas placas e tecidos grossos. Muitos criminosos e bandidos usam esse tipo de armadura. Outra variação mais discreta dessa proteção oculta placas grossas de couro ou metal em locais estratégicos sob roupas aparentemente normais.

- **Armadura leve:** A proteção típica da infantaria, normalmente composta de placa de peito, grevas, guarda-brços e escarcela de couro curtido, com um elmo de metal e possivelmente acrescida de pedaços de placas ou malhas costuradas.

- **"Armadura de Placas Mestiça":** Essa variação mistura placa de peito, grevas e guarda-brços de metal com cotas de malha e um elmo sem viseira. A preferida por piqueiros, infantaria pesada ou guardas de elite, essa "armadura de placas mestiça" oferece proteção e flexibilidade ao seu usuário. Uma armadura laminada utilizada pelos samurais também se encaixa nessa categoria.

- **Cota de Malha:** Roupas acolchoadas por baixo de uma túnica de malha metálica, acrescidas de um elmo com ou sem viseira. Algumas peças de placas podem aumentar a resistência (e o peso) da armadura, que varia entre 25 e 40 kg. A maioria dos soldados pesados, cavaleiros pobres e nobreza inferior usa essa armadura em batalha, mas não é o tipo de coisa que alguém envergue para ocasiões sociais.

- **Armadura de Placas Completa:** A grande realização dos armeiros; uma armadura totalmente articulada de metal moldado cobre o guerreiro como uma casca. Um elmo com viseira completa o conjunto. Mais leves e bem distribuídas que as cotas de malha, as armaduras de placas são tão caras que apenas os cavaleiros e nobres mais ricos podem se dar ao luxo de tê-las. Uma armadura de placas completa é moldada para servir no indivíduo que a compra; outras pessoas podem usar pedaços do conjunto, mas teria que ser um gêmeo quase idêntico para entrar na armadura interia sem dificuldades.

- **Armadura de Torneio:** Pesada e enfeitada demais para ser utilizada no campo de batalha, essa armadura impressionante se constitui de uma armadura de placas completa gravada com desenhos elaborados. Menos articulada que a armadura de campanha, esse conjunto pesa mais de 40 kg e protege seu usuário de praticamente qualquer coisa. Também é insuportavelmente quente e inflexível, com diversas superfícies elevadas que a lâmina de um inimigo poderia acertar. Essas armaduras não são projetadas para combates reais, mas podem servir numa emergência.

- **Armadura do Titã:** Uma inovação Dedaleana, a Armadura de Placas do Titã combina a proteção completa e a articulação de uma armadura de placas normal com uma força incrível e uma aura sutil mas poderosa de terror. Um Gabrielita de elite torna-se não apenas invencível, mas

intimidador também. Maior e mais complexa do que as armaduras de placas normais, uma armadura de Titã é feita especificamente para seu usuário e raramente se encaixa em outra pessoa.

Todos os tipos podem ser encontrados na tabela de **Resumo de Combate**; o nível de Proteção indica o número de dados acrescentados à parada de absorção do usuário. O ajuste de *Penalidade* reduz a Parada de Dados de Destreza e a Percepção enquanto o personagem utilizar a armadura. A armadura do Titã é descrita em detalhes no **Apêndice**.

Escudos

Como defesa contra flechas, chamas e armas de mão, o escudo tem um papel fundamental para a sobrevivência de um guerreiro; mesmo assim, não é tão popular neste período como era antigamente. Muitos combatentes confiam nas armaduras e mantêm suas mãos livres para armas de duas mãos ou outras tarefas. Um escudo é pesado e evidente; quando você está com um, todos sabem que você está se preparando para encrencas.

Por desviar um golpe, um escudo aumenta a dificuldade do teste de ataque de um inimigo. Ele não pode proteger as costas ou flancos de um personagem. As categorias incluem:

- **Broquéis:** Pequeno e leve, um broquel mede de 30 a 60 centímetros de diâmetro e aumenta em 1 a dificuldade de um atacante. Uma arma pequena e resistente (adaga, espada curta, chifarote, etc.) pode funcionar como escudo se utilizada na mão inábil. Alguns broquéis, como a tarja escocesa, têm cravos longos na frente para prender a lâmina de um inimigo ou perfurar seu corpo. Eles infligem dano como uma faca, mas a dificuldade é 7.

- **Escudos de Guerra:** Um escudo mais pesado de madeira ou metal medindo de 90 centímetros a 1,2 metro de comprimento, às vezes mais. Em alguns modelos, uma alça de ombro ajuda a suportar o peso. Um personagem com um escudo de guerra aumenta as dificuldades de ataque de seu oponente em 2 pontos.

Manobras e Complicações (Opcional)

Quando o clamor das armas sufoca os acordos, tudo pode acontecer. Os modificadores, as manobras e as regras opcionais a seguir podem ajudar a transformar uma série de testes estáticos numa luta mortal. Sinta-se à vontade para ignorar ou alterar esses complicadores para obter o melhor efeito possível. Lembre-se: mantenha a ação! (**Ver a tabela Resumo de Combate para as Características, testes, valores e modificadores necessários.**)

Circunstâncias Gerais

- **Mudar de Ações:** Na maioria das circunstâncias, você não pode alterar sua ação uma vez que ela tenha sido declarada. Se esta repentinamente tornar-se impossível (como) pular num cavalo que não está mais lá) ou indesejável (saltar por uma porta repleta de inimigos), você pode desistir da ação e tentar outra. A dificuldade da nova ação é 1 ponto maior do que seria em outras circunstâncias (6 vai para 7 e assim por diante).

• **Lutando a Cavallo:** A capacidade de um personagem de lutar enquanto está montado é limitada por sua habilidade em controlar o animal. Sua Parada de Dados de ataque não pode exceder sua Parada de Dados de Destreza + Cavalgar.

• **Ataques pelo Flanco e pelas Costas:** A dificuldade de um ataque pelo flanco diminui em 1; a dificuldade de um ataque pelas costas é diminuída em 2.

• **Imobilização:** Um personagem que tenha sido agarrado ainda pode revidar; no entanto, as dificuldades de seu ataque são 2 pontos maiores que o normal. As tentativas de *acertá-lo* são diminuídas em 2; se ele estiver amarrado ou imobilizado de alguma outra forma, seus atacantes podem *acertá-lo* sem sequer precisar fazer um teste.

• **Oponentes Múltiplos:** As dificuldades do ataque e da esquiva de um personagem que está enfrentando diversos inimigos em locais apertados aumentam em 1 ponto por oponente, até o máximo de 10. Seus oponentes podem ter que acrescentar a mesma penalidade a seus ataques se não tiverem espaço para agir — é possível enganar um grupo que está se atrapalhando mutuamente. A penalidade não se aplica se o magus inferiorizado numericamente estiver lutando a uma certa distância; entretanto, ele pode reduzir as dificuldades de seu ataque em dois se seus oponentes estiverem todos agrupados.

• **Mirar:** Ao visar uma parte determinada do corpo ou um objeto — o coração, os olhos, a mão da espada, etc. — um personagem pode mutilar ou desarmar seu oponente. Esse ataque aumenta em 2 pontos a dificuldade do teste normal; se o teste for bem sucedido, o Narrador decide o que acontece; se fracassar, o atacante erra totalmente.

Manobras Corpo-a-Corpo

• **Prender:** Aparando a arma de um oponente e contendo-a, um personagem pode mantê-la à distância. Para desprender-se, o inimigo precisa vencer o personagem num teste resistido de Força. Prender uma arma exige pelo menos três sucessos e normalmente requer um objeto resistente para suportar o golpe.

• **Encontrão:** Ao jogar-se contra um inimigo, um personagem pode infligir uma certa quantidade de dano e derrubar o oponente. Isso machuca os dois lados — corpos não são arietes! Para realizar o ataque, o personagem precisa obter pelo menos três sucessos; o dano é igual a seu nível de Força mais um Nível de Vitalidade adicional por sucesso além do terceiro (um para quatro sucessos, dois para cinco sucessos, etc). Se não conseguir pelo menos três sucessos, ele *perde* um Nível de Vitalidade por sucesso.

Um oponente que sofreu um encontrão fica atordoado; durante o resto do turno, ele acrescenta 2 pontos a todas as suas dificuldades. Um golpe realmente bom (cinco sucessos ou mais) o derruba no chão, com o corpo estirado (*ver "Imobilização"*) — o mesmo destino do atacante se ele falhar em seu teste de ataque ou se o defensor absorver todo o dano infligido.

• **Desarme:** Com um golpe rápido, o atacante arremessa a arma de seu oponente para o outro lado da sala ou a pega em suas mãos. Três sucessos jogam a arma pelos ares; cinco ou mais permitem que o atacante se apodere dela.

• **Presas e Garras:** Dragões, metamorfos e animais podem morder, espetar, arranhar ou cortar seus oponentes

com grande eficiência. Um ataque particularmente bom — cinco sucessos ou mais — pode fincar a vítima nos chifres (no caso de uma espetada) ou prendê-la com a mandíbula (no caso de uma mordida), permitindo um "golpe livre" — dano sem um teste de ataque — no turno seguinte.

• **Agarrar:** Ao agarrar um inimigo, o atacante pode tentar derrubá-lo, esmagá-lo ou ambos. Se os sucessos do atacante somarem um total maior que o nível de Força da vítima, o agarrador consegue segurá-la. No turno seguinte, ele pode começar a apertá-la. Um personagem derrubado perde suas ações naquele turno, mas pode revidar no próximo. Se o atacante falhar no teste, ele não agarra nada e cai. Se ele quiser continuar agarrando, ambos os personagens fazem testes resistidos de Força + Briga. O vencedor inflige dano. Se nenhum dos dois vencer, ambos passam o turno lutando sem que haja nenhum resultado.

• **Aparar:** Um magus pode bloquear o golpe de seu adversário declarando "*Aparar!*" em vez de "*Esquiva!*" Como uma esquiva, cada sucesso ao aparar elimina um sucesso do ataque. O defensor fica parado em vez de mover-se de um lado para o outro e pode aparar enquanto tiver dados sobrando em sua Parada de Dados. Naturalmente, ele precisa de uma arma para realizar esta ação. Uma falha crítica ao aparar arremessa a arma pelos ares.

• **Alcance, Velocidade e Iniciativa:** Muitas vezes, um guerreiro com uma arma longa enfrenta um inimigo com uma curta. Em casos realmente extremos — uma adaga contra uma lança, por exemplo — o Narrador pode conceder a iniciativa automaticamente para o combatente com a arma mais comprida. O mesmo vale para um lutador com uma arma muito ágil — por exemplo, um florete — contra alguém com uma arma grande e pesada, como um machado de batalha. (Veja o duelo de Arquibald em *Rob Roy* como um exemplo dessa regra em ação.) Mesmo assim, um lutador realmente habilidoso é capaz de alcançar seu adversário; admita que um personagem com pelo menos oito dados em sua Parada de Dados pode compensar a diferença e atacar normalmente.

Deixe que o bom senso resolva; se as armas parecem razoavelmente equivalentes, ignore esta opção.

• **Golpe Atordoante:** Um personagem que queira ferir alguém sem matá-lo pode empregar uma arma "suave" (um saco de areia, um porrete pequeno), tapas com a palma das mãos ou golpes na cabeça. Esses ataques deixam uma pessoa inconsciente se o dano total *após a absorção* for maior que o nível de Vigor do alvo; ele permanece nesse estado durante um turno por sucesso no teste de avaliação de dano. A vítima pode ficar de pé se for bem sucedida num teste de Vigor (dificuldade 8), embora fique um pouco tonta. Como ataques desse tipo concentram-se na cabeça, é melhor fazê-los de surpresa. Golpes atordoantes raramente funcionam em alvos grandes (tamanho de um cavalo ou maior) e não machucam a vítima além do nível Escoriado. (*Ver também "Atordoamento" em "Mortalidade."*)

• **Bloqueio:** Os golpes param no escudo à medida que o atacante investe. Como no ato de aparar normalmente, esta manobra absorve os sucessos do atacante; ao contrário dele, esta ação precisa ser declarada no começo do turno. Uma falha crítica destrói o escudo.

• **Arremessar Objetos ou Oponentes:** Os combatentes jogam todo tipo de coisa — facas, pedras, canecas, pessoas, etc. Armas pequenas têm um alcance de 10 metros

x Força do arremessador, enquanto os maiores chegam a cinco metros x Força. Um personagem é capaz de arremessar um quilo de peso desequilibrado ou 2,5 quilos de peso aerodinâmico para cada ponto de Força. (Ver tabela de **Armas de Longo Alcance para distâncias e danos.**)

Façanhas e Golpes Surpresa

No calor da batalha, inúmeras coisas podem acontecer. Em muitos casos, o lutador que obtém alguns sucessos inesperados vence. Tais façanhas (jogar sal, atacar com um manto, saltar subitamente entre as mesas) pegam um oponente de surpresa. Embora não sejam particularmente letais, essas surpresas (se bem sucedidas) podem mudar os rumos de uma batalha.

Para realizar uma façanha, simplesmente utilize um turno e descreva o que seu personagem está fazendo. O Narrador decide a dificuldade do feito e o teste necessário; um sucesso lhe concede uma vantagem — não um punhado de dados de dano, mas uma reviravolta dramática. Um fracasso faz o mesmo, mas contra você; uma falha crítica joga o personagem em direção a algum desastre. Golpes surpresa são arriscados, mas muitas vezes vale a pena tentá-los.

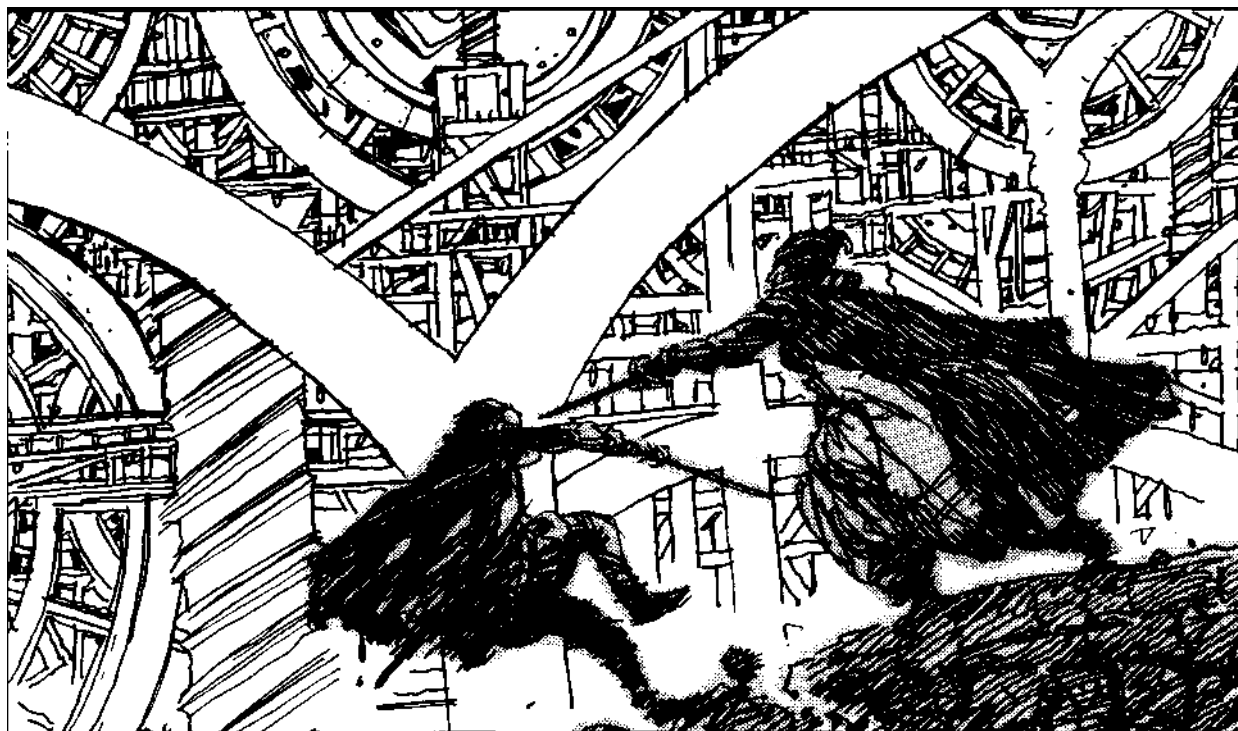
Os Narradores devem estabelecer os fatores de um teste de façanha através das Características e circunstâncias óbvias; a maioria das surpresas combina Destreza com uma Característica como Acrobacia, Esportes, Armas Brancas ou Lábia. Quanto mais difícil a façanha, maior a dificuldade; 7 é uma boa base, mas truques muito arriscados devem exigir 9 ou mesmo 10. A tabela de **Resumo de Combate** tem alguns exemplos de façanhas e suas dificuldades; baseie suas decisões nesses exemplos. Um bom truque deve conceder uma vantagem significativa — iniciativa automática, um dado ou dois de dano extra, um oponente caído ou cegado, etc. Táticas astutas de combate muitas vezes vencem lutas: as façanhas devem ser recompensadas — e não devem se restringir aos personagens dos jogadores!

Esgrima

Historicamente, no século XV a esgrima está em sua infância. As aventuras dos Três Mosqueteiros estão a mais de um século de acontecer e o auge da capa-e-espada está apenas começando. No entanto, do ponto de vista da dramaticidade, não há nada de errado em adiantar um pouco as coisas, especialmente quando há magi envolvidos. Os duelos de *Romeu e Julieta* e *The Princess Bride* são os pontos fortes desses filmes; seria triste omitir lutas como essas de uma crônica de **A Cruzada dos Feiticeiros**.

A maioria das fontes afirma que a esgrima originou-se em Toscana; contudo, a Espanha e a França são igualmente famosas por tais técnicas, e um cavaleiro com uma boa formação poderia ter estudado esgrima em qualquer um desses países. A esgrima é um assunto sério nessa época; a lâmina de um florete é mortal, especialmente em mãos habilidosas. O aspecto bem-comportado do esporte moderno está muito longe das artes mortais dos ginásios florentinos. Um esgrimista experiente é inteligente, astuto e muito, muito perigoso.

A esgrima é uma prática razoavelmente inacessível; um aluno precisa encontrar um espadachim, impressioná-lo, pagar sua taxa (considerável) e passar por meses ou anos de treinamento exaustivo, muitas vezes abusivo. As aulas incluem técnicas, truques, etiqueta, política, anatomia, filosofia e jogos mentais. Um esgrimista não é apenas um guerreiro, mas um homem de elite nas artes — audaz, apaixonado e gracioso como um gato. Embora tais habilidades sejam, supostamente, de competência dos homens, muitas mulheres determinadas vestiram roupas de garoto, seduziram mestres esgrimistas ou compraram um professor secreto através de subornos exorbitantes ou ameaças. As escolas de luta também criam rivalidades orgulhosas — rivalidades muitas vezes manchadas de sangue. A polidez que vem com a esgrima é mais importante na corte que num duelo, especialmente nessa era. Muitos esgrimistas



adoram exibir suas habilidades formidáveis, e a época de restrições ainda está por vir.

Em termos de jogo, um esgrimista pode usar uma variedade de manobras exclusivas. Em termos de história, ele é um personagem impressionante, realizando todos os tipos de façanhas ao longo de uma luta. A esgrima é ao mesmo tempo uma arte, uma afirmação e uma técnica mortal. Lutas com a participação de um espadachim devem refletir as inovações deslumbrantes desta técnica. Nenhum esgrimista deve ficar sem alguns pontos de Esquiva ou Acrobacia; as manobras de aparar, prender e desarmar mencionadas anteriormente também são práticas comuns. Contudo, os movimentos a seguir são exclusivos para a esgrima; eles são reservados demais para tornarem-se técnicas gerais de combate nesta época.

- **Flechar:** Também conhecido como *batista*, o esgrimista corre ou desliza em direção de seu alvo e pune ou arremete. O impulso faz com que a ponta atravesse o corpo do alvo.

- **Estilo Florentino:** Um estilo italiano apreciado (e muito intimidador) envolvendo duas armas, muitas vezes de comprimentos iguais, alternando-se entre defesa e ataque. Em termos de jogo, um esgrimista precisa ter pelo menos cinco dados em sua parada de Destreza + Esgrima. Com isso, ele pode optar por empregar uma arma como escudo (aumentando a dificuldade do atacante em um) ou como uma segunda arma de ataque (dividindo sua Parada de Dados entre as duas, mas acrescentando um "dado de bônus" à Parada antes da divisão).

- **Contragolpe:** Trata-se de um contra-ataque surpreendentemente rápido subsequente a uma aparada; conforme o esgrimista prepara seu próximo ataque, o jogador acrescenta dois dados ao seu próximo teste de iniciativa. O contragolpe *precisa* seguir-se ao aparar — nenhuma outra ação pode ser executada entre os dois movimentos, ou a oportunidade é perdida.

- **Impelir:** Um golpe repentino da lâmina permite que ela perfure o corpo do inimigo — e normalmente atinja algum órgão. Esta é uma das manobras mais mortíferas da esgrima porque acontece muito rapidamente: num momento, o esgrimista o encara com uma lâmina parada; no outro, a lâmina atravessa seu coração.

- **Açoitar:** Um movimento rápido desfere a lâmina contra a mão, peito, rosto ou perna da vítima. O corte normalmente é superficial, mas muito doloroso; o alvo precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 8 ou ficará atordoado durante o turno seguinte. Uma boa manobra para acabar rapidamente com uma luta derramando o mínimo de sangue possível.

Dô

Como um estilo de luta atemorizante e estranho, o Dô concentra-se no potencial máximo do corpo e do espírito humano numa série decidida de manobras devastadoras. Como estilo de vida, ele promove a saúde, o vigor e a disciplina. A maioria das pessoas vê apenas as aplicações bélicas da arte; seus lados mais calmos são perdidos por uma valorização de objetos quebrados e corpos despedaçados.

Na era Sombria Fantástica, o Dô é um segredo, domínio dos magi da Irmandade de Akasha e seus companheiros mais próximos. Embora o Dô não seja mágico em si, muitas vezes ele serve como estilo para feitos mágicos poderosos. (Ver Capítulo VIII.) Na sua forma

mais básica, o Dô permite que uma pessoa ataque, salte e se esquive com habilidade sobre-humana. Desenvolver esta habilidade exige anos de devoção, dieta e exercício. O Dô não é aprendido — é vivido.

Como arte de combate, o Dô permite que um personagem adquira diversas manobras exclusivas; vários pontos em Acrobacia, Esportes e Esquiva também decorrem da técnica, embora precisem ser comprados normalmente. Em termos de história, um Doísta pratica *katas* (seqüências) complexos, alimenta-se adequadamente e medita diversas horas por dia. Quando forçado a lutar, ele assume uma postura letal; quando ataca, ele o faz com empenho total. Dependendo do personagem e das circunstâncias, o praticante de Dô pode lutar para dominar ou para matar com uma precisão mecânica. Uma variedade de estilos na arte enfatizam técnicas "pesadas" (chutes, socos, resistência) ou opções "suaves" (esquivas, arremessos, evasões e confusão). Em termos de jogo, ambos os estilos empregam movimentos similares, mas em termos de história eles são razoavelmente diferentes. Depende do praticante — e seu jogador — decidir que estilo se encaixa melhor ao personagem.

Ao contrário da maioria das ações de combate, os golpes de Dô causam um dano mínimo; o jogador soma seus sucessos a esse valor. Um soco, por exemplo, inflige pelo menos três Níveis de Vitalidade de dano. Se Isabelle obtiver três sucessos, seu personagem Akashico causa seis Níveis de dano. Esse dano é normal, não agravado, embora certas "melhorias" mágicas possam tornar o mesmo golpe mais potente.

As manobras básicas e seus modificadores podem ser encontrados na tabela de **Resumo de Combate**. Um Irmão de Akasha particularmente habilidoso é capaz de realizar diversas manobras especiais além de seu repertório normal. Para adquirir um movimento especial, o personagem precisa ter um nível maior ou igual a 2 em Dô; para cada ponto além do segundo, ele pode adquirir outra manobra especial. Essas opções não custam pontos de personagem; o Doísta simplesmente precisa ser habilidoso para usá-las.

- **Agarrar/Desviar Projéteis:** Optando por realizar esta ação, um Irmão de Akasha pode ver um ataque de projétil se aproximando e agarrá-lo ou desviá-lo. Isso requer pelo menos uma mão livre e um teste padrão. Arremessar o projétil de volta exige um segundo teste e uma ação separada.

Projétil	Para Desviar	Para Agarrar
Pedra	4	5
Lança	5	4 (duas mãos)
Faca	6	7
Flecha/virote	7	8
Machado	8	7

- **Salto Voador:** Com um turno de preparação e um teste bem sucedido de Destreza + Dô, o Irmão pode dobrar sua distância normal de salto (ver "Sistemas Dramáticos") ou permanecer no ar durante um turno por sucesso ao rebater em diversas paredes, galhos e outras superfícies sólidas. Este não é um feitiço mágico, embora alguns saltos longos envolvam tecelagem.

- **O Grito de Ferro:** Ao canalizar sua força interior através de um grito ensurdecedor, um Irmão de Akasha habilidoso pode fortalecer-se contra golpes (teste Vigor + Dô) ou assustar seus oponentes (Manipulação + Dô). A primeira opção permite que um jogador acrescente os sucessos do Grito ao seu teste de absorção; o feito tem difi-

culdade 7. A segunda escolha aterroriza o inimigo, fazendo-o fugir, ou atordoa-o por um turno (ver "Imobilização"); a dificuldade desse teste é igual à Força de Vontade do alvo. O Grito pode ser usado contra oponentes de vontade fraca (Força de Vontade igual a 4 ou menos), assustando um personagem por sucesso obtido. Este truque normalmente funciona uma vez por luta; após algum tempo, os inimigos se acostumam com os gritos contra eles. O jogador precisa declarar sua intenção de usar o Grito no começo do turno ou manter alguns dados reservados para ele após o personagem ter agido.

• **Redirecionar:** Ao deter um golpe e enviar sua energia de volta contra o atacante, o mestre de Dô pode ferir alguém que tentou agredi-lo. Um teste bem sucedido inflige uma quantidade de dano igual ao nível atual de Dô do mago + seus sucessos e o protege do ataque.

Canhões e Armas

A artilharia, a vantagem dos Dedaleanos, derruba castelos, arrasa tropas e assusta imensamente o inimigo. Em meados do século XV, os canhões são irritantemente comuns em campos de batalha, e máquinas de guerra inferiores, como catapultas e balistas, já estão presentes há séculos. A Ordem da Razão ocasionalmente lança foguetes também, mas estes são mais comuns em batalhas orientais do que nas ocidentais (a não ser que um Artífice esteja envolvido; ver **Crusade Lore** para mais detalhes).

Cada máquina de artilharia exige uma equipe habilidosa de artesãos e mercenários. Poucos reinos dispõem de artilheiros regulares; em vez disso, eles contratam especialistas por valores exorbitantes. Essas tropas valem seu preço — seu ofício é perigoso, e não apenas pela tendência dos canhões para explodir. Os exércitos investem violentamente contra os canhoneiros inimigos, e os soldados atacam sempre que possível os locais onde essas armas estão. Lentas em deslocamento e desajeitadas para serem apontadas, as máquinas de artilharia são alvos fixos — mas alvos que atacam. Cercadas por guardas bem armados, essas máquinas de guerra trazem os trovões para a terra. Algumas disparam chuvas de projéteis, enquanto outras lançam balas de 25 quilos contra as paredes dos castelos. O rugido de um canhão aterroriza cavalos, homens e até mesmo dragões. A maioria dos oponentes prefere fugir a enfrentar uma máquina de guerra.

Em termos de jogo, a artilharia provoca mortes no campo de batalha; poucos seres humanos têm alguma chance de sobreviver a disparos diretos de um canhão, embora as estatísticas de dano sejam fornecidas na tabela. A maioria dos canhões exige uma equipe entre 5 e 50 homens; quanto maior ele for, maior a equipe. Apontar, carregar e disparar uma máquina de guerra exige a perícia Artilharia — poucas pessoas são capazes de compreender os conceitos, e muito menos as aplicações, por trás da tecnologia de batalha. As máquinas de guerra muitas vezes concentram os poderes de um Dedaleano (ver "**Ferramentas Ritualísticas**," Capítulo VIII) e também proporcionam a base para *Machinae* avançadas. Muitos Maçônicos e Artífices têm seus projetos pessoais de artilharia e, com frequência, eles mesmos controlam as armas. Tais *Machinae* exigem atiradores Iluminados, embora Irmãos freqüentemente auxiliem o atirador principal. Fracassos nos testes de Artilharia indicam falhas na detonação, defeitos e alvos não acertados;

uma falha crítica destrói a máquina (e normalmente sua equipe) numa explosão ou outro desastre — ou lança o projétil contra exércitos aliados, com resultados trágicos.

A maioria dos canhões dispara grandes bolas de fogo ou ferro fundido; cápsulas explosivas se limitam basicamente a experiências Dedaleanas, embora os Artífices adorem testar novos projetos contra seus oponentes. Nessa era, cada canhão é mais ou menos uma obra individual de artesanato; calibres, munições e tamanhos padronizados de projéteis são inovações futuras, de forma que a maioria das balas é fundida ou cortada para encaixar-se em determinados canhões. Algumas equipes inovadoras (ou desesperadas) carregam seus canhões com fragmentos de pedra e metais, enchendo o ar com uma chuva cortante. Tais "munições" — chamadas *langridge* — provocam massacres entre as tropas próximas, mas são inúteis contra inimigos ou fortificações distantes. Não importa que forma ela assumirá, a artilharia proporciona aos seus donos uma vantagem decisiva.

Cada armeiro cria seus próprios projetos; os canhões são tão variados quanto os homens que os criam. Para nossos propósitos, eles se enquadram em quatro classificações:

• **Pots-de-fer** — "vasos" pequenos e baratos de bronze ou ferro que lançam flechas grandes — geralmente são obsoletos neste período, mas alguns exércitos ainda os utilizam. Um homem forte pode posicionar um pot-de-fer, carregá-lo, acendê-lo e fugir.

• Canhões pequenos (falconetes, colubrinhas, etc.) são simples barris fundidos colocados em armações de madeira. Escorados em apoios ou calçados no solo, eles lançam pequenos projéteis contra tropas ou máquinas de cerco, mas não são eficientes contra muralhas. Alguns artilheiros montam fileiras de canhões pequenos em vagões ou por trás de escudos e disparam-nos numa sucessão rápida, provocando um efeito de Gatling (disparos sucessivos rápidos) primitivo. A maioria dos canhões é pesada demais para apenas um artilheiro, mas alguns foram montados em plataformas portáteis para que uma só pessoa possa arrastá-los caso seja necessário.

Explosões

Quando usada adequadamente, a artilharia arrasa seu alvo. Quando as coisas dão errado, ela também pode ser igualmente devastadora para os artilheiros. Armas, canhões e foguetes explosivos costumam infligir mais dano à sua equipe do que aos seus alvos. A maioria detona causando seu nível usual de dano, mas algumas máquinas complexas explodem provocando duas ou três vezes o estrago normal. Quando canhões estouram, eles costumam levar sua munição com eles; não é saudável estar a menos de 30 metros da explosão de um canhão ou armação de foguetes, e é quase sempre fatal estar no centro da detonação.

Quando alguma coisa explode, ela espalha chamas e escombros por uma grande área. Para refletir essa destruição, fixe o dano máximo no centro da explosão e subtraia um dado da parada de dano para cada metro de distância entre o personagem e o ponto da detonação. Se diversos personagens forem pegos no raio da explosão, simplesmente jogue o dano uma vez e subtraia um Nível de Vitalidade por dado à medida que a explosão perde intensidade. Magi afortunados podem ser capazes de esquivar-se dos maiores estragos da explosão (ver "**Esquiva**"), mas a maioria dos mortais não tem tanta sorte.

• *Canhões grandes* (falcões e bombardas) e *morteiros de cerco* lançam grandes disparos através de muralhas de castelos ou sobre elas; colocados sobre armações ou presos na área do cerco, esses canhões podem ser transportados com certo grau de esforço. Uma equipe de doze homens pode disparar de três a cinco tiros por hora, desde que nada saia errado.

• *Canhões pesados de campo*, que disparam balas de 25 a 50 quilos numa taxa de uma ou duas por hora, costumam ser construídos no local da batalha. Tais canhões levam horas, se não dias, para serem transportados e exigem equipes com uma dúzia ou mais de homens.

A maioria dos canhões são carregados a partir de sua boca, embora alguns artilheiros façam experiências com canhões de carregamento pela culatra. Outras inovações incluem canhões com tambores múltiplos, armações giratórias para canhões, "vagões de fogo" puxados por cavalos e projetos que disparam para frente e para trás. Alguns funcionam, outros não.

Armas de Fogo

Nesta época, as armas de fogo são avançadas o bastante para serem perigosas, tanto para seus alvos como para seus usuários. Os disparos rápidos, a precisão e a confiabilidade estão a séculos no futuro; nem os Dedaleanos mais visionários conseguiriam conceber uma M-16. Mesmo assim, as armas são razoavelmente eficientes em mãos treinadas — imprecisas, experimentais, mas mesmo assim eficientes.

Historicamente, a maioria das armas de fogo desse período são canhões de mão ou bacamartes e arcabuzes acesos por pavios — tambores pesados, com fuzil aberto e suportes para ombro ou hastes compridas para segurá-lo. Entretanto, a Ordem da Razão aperfeiçoou os armamentos para níveis nunca antes vistos; mosquetes, mecanismo de roda, pistolas de repetição e pistolas com canos múltiplos são razoavelmente comuns entre as fileiras Dedaleanas, como Dispositivos e como focos para a Alta Ciência. Graças à sua habilidade, as armas são mais seguras, mais precisas e mais confiáveis do que no período das armas de fogo "convencionais."

O lado ruim da inovação é sua imprevisibilidade; um fracasso ou falha crítica num teste de ataque pode explodir a pólvora ou inutilizar a arma (a critério do Narrador). A maioria das armas Dedaleanas tem tambores que rodam quando um tiro é descarregado ou empurrado. No entanto, até mesmo essas armas tem cadências de tiro limitadas e levam mais tempo para serem recarregadas. A maioria dos armeiros leva pólvora suficiente para 12 tiros, balas e um escorvador; qualquer coisa além disso e o personagem estará correndo sérios riscos.

As complicações para armas de fogo incluem:

• **Mirar:** As armas são notórias por sua imprecisão; mesmo assim, um atirador pode gastar um turno extra para mirar. Fazê-lo permite que ele acrescente seu nível de Percepção à Parada de Dados de Destreza + Armas de Fogo. Ele não pode mover-se de forma alguma enquanto se prepara para o tiro, e deve estabilizar-se antes de disparar.

• **Falha ou Detonação:** Um fracasso num teste faz com que a arma falhe ou o tiro erre o alvo (opção do Narrador). Após uma falha de detonação é preciso fazer uma limpeza da arma antes que ela possa ser disparada outra vez. Uma falha crítica faz a arma explodir no rosto do atirador, causando quatro Níveis de Vitalidade de dano normal e cegando-o por aproximadamente um turno.

Um personagem que carregue muita pólvora terá problemas se for acertado por fogo. A munição extra pode explodir, causando de cinco a oito dados de dano agravado (dependendo de quantos tiros o atirador tinha) caso ele se deixe queimar.

• **Alvo em Movimento:** Atirar contra um alvo em movimento aumenta a dificuldade do ataque em um ou dois; disparar de um veículo ou cavalo em movimento acarreta no mesmo problema.

• **Alcance:** O alcance apresentado na tabela estabelece a distância máxima para um tiro preciso; um tiro fora desse alcance aumenta a dificuldade normal em três. Por outro lado, um tiro à queima-roupa (contra um alvo a uma distância de mais ou menos um metro) tem dificuldade 5.

• **Recarregar:** As armas do Renascimento levam muito tempo para serem recarregadas; admita que um atirador precisa gastar pelo menos cinco turnos por cano para limpar, escorvar, carregar e aprontar sua arma. Durante esse tempo, ele precisa permanecer mais ou menos no mesmo lugar; ele não pode executar mais nenhuma ação enquanto estiver recarregando, a não ser que queira começar o processo outra vez. Condições ruins (muita luta, chuva, escuridão, etc.) podem dobrar ou triplicar o tempo normal de recarga.

• **Pólvora Úmida:** A pólvora desse período é instável e irregular. Um personagem que se molhe ou que use sua arma na chuva ou na neblina pode estragar sua pólvora, a não ser que tome medidas especiais (possivelmente mágica) para protegê-la.

Mágika de Guerra

Um magus astuto pode mudar os rumos de uma batalha; já uma cabala inteira pode perder ou vencer uma guerra. Conforme as forças da mágika, fé e ciência entram em conflito, os Despertos de todos os lados levam seus talentos ao campo de morte. Embora os magi raramente sejam conhecidos por sua força física (com exceção dos Irmãos de Akasha e alguns bruxos de guerra), suas Artes podem deixar uma tropa veterana agonizando na lama... admitindo-se que os soldados não matem os magos primeiro.

A mágika é bem terrível; a maioria dos soldados mortais evitará uma luta com alguém que seja, claramente, um mago até que possa ter a vantagem. Esse medo funciona tanto a favor como contra os magi. Emboscadas, seqüestros, distrações, assassinatos e simplesmente a superioridade numérica podem pôr fim à vantagem do mago, e a maioria dos veteranos prefere esses métodos ao combate aberto. Se os feitiços começarem a voar, o soldado comum partirá até que consiga algum aliado — como um sacerdote ou um feiticeiro rival — a seu lado. Naturalmente, um feiticeiro cercado por Adormecidos estará, digamos, ameaçado; as pessoas tendem a destruir uma ameaça óbvia, e poucas ameaças são mais óbvias que um bruxo lançador de feitiços.

As vezes é melhor ser sutil; entretanto, ocasionalmente uma tempestade de fogo é a solução perfeita. Quando as negociações fracassam e as lâminas são sacadas, um magus tem diversas opções:

• Ele pode disfarçar suas Artes com "coincidências" que levem a luta a seu favor: um cavalo tropeça, uma faísca destrói o canhão, um ataque repentino de vertigem desequilibra o mestre espadachim e assim por diante. Feitiços obtidos a partir das esferas da Vida, Mente, Tempo e Entropia são ideais para tecelagens "coincidentes," desde que o magus consiga conduzir seu ritual sem que percebam.

• Ele pode conjurar alguma manifestação poderosa para explodir seu oponente em pedaços. O Antigo Testamento fala de pilares de fogo e terremotos repentinos; quem é um mago para discutir com as táticas de Deus? Pedras que caem, raios, feitiços letais e coisas como estas são "afirmações" impressionantes quando um magus irritado lava suas mãos para a sutileza. No entanto, elas também podem chamar muita atenção para o feiteiro; nenhum exército irá se esquecer de um mago que fez a terra engolir seu comboio de suprimentos. Esses soldados *voltarão*, mas da próxima vez estarão preparados...

• Talvez ele "melhore" um ataque mundano, tornando-o mais preciso e arrasador. O capitão Phillipe teve um dia excepcionalmente bom, rechaçando seus inimigos como uma foice; a bola de canhão voa com precisão, destruindo a torre da guarda com um único disparo. Como uma coincidência, um ataque melhorado depende da discrição; ao contrário da outra tática, ele se "utiliza" de algo que já parece destrutivo. Outra forma de tecelagem dá ao magus ou seus companheiros formas de batalha — tigres, dragões, etc. — com habilidades físicas além da capacidade humana.

• Se tudo o mais falhar, ele ainda pode invocar outra coisa para lutar por ele. Deve-se considerar o efeito de um grifo sobre um grupo de bandidos, e poucas coisas são mais aterrorizantes que um bando de sombras vivas... Invocações exigem esforço e habilidade (**ver Capítulo VIII**), mas muitas vezes valem a pena se você não consegue lutar bem por si só.

Em termos de jogo, um magus precisa ter uma oportunidade para lançar um feitiço; dependendo de suas ferramentas e experiência, isso pode ser fácil — ou não. A mágica de combate baseia-se em "operações rápidas" (**ver as tabelas de Referência Mágica, páginas 238-241**) para ser realizada sob pressão. Rituais prolongados devem ocorrer longe do perigo; uma tecelagem demorada será destruída por interferências. Qualquer elemento que o mago deseje comandar precisa estar à mão antes que o feitiço comece, e quaisquer ajudantes devem estar presentes. Ver o **Capítulo VIII** para maiores detalhes sobre a mágica de modo geral.

Espíritos e seus Mundos

Quando um magus entra no mundo espiritual — ao "percorrer atalhos" ou abrir portais — ele entra num lugar em que as leis comuns da realidade não se aplicam. O Castigo é minimizado, exceto em um caso flagrante: magikas de máquinas, que são vãs. Todas as outras formas de feitiçaria são consideradas "casuais" nessa terra primordial.

Seres humanos, inclusive os Despertos, perderam sua conexão com os Outros Mundos há muito tempo. Em termos de jogo, no outro lado da Película as dificuldades de ataque de uma pessoa aumentam em um. Um ser material não pode ferir fisicamente um espírito, a não ser que essa entidade se Materialize antes. (**Ver "Regras Espirituais," página 213.**) Um feiteiro com três pontos ou mais em Espírito pode ignorar essa regra, mas qualquer outra pessoa golpeia efêmera imaterial. Armas não servem para nada, a não ser que empreguem Alta Ciência. As magikas de Vida e Matéria são inúteis, a não ser que o Umbróide se Materialize. A Esfera de Espírito atua como mágica de Vida quando usada contra seres de efêmera (e Matéria quando usada contra efêmera inanimada), enquanto Entropia 4/Primórdio 2 inflige dano contra esses seres em seu próprio território.

Os ataques desferidos contra Atributos de Umbróides (um espírito esquivando-se de um raio de Força em sua

direção) são resolvidos contra sua Força de Vontade. Em outras palavras, o espírito que está se esquivando testaria Força de Vontade em vez de Destreza + Esquiva contra o ataque do mago. Os espíritos têm Características diferentes (**detalhes em "Regras Espirituais"**), que utilizam em situações sociais, combate ou outras atividades. Em termos de história, um Umbróide pode ser assustador e imprevisível, um redemoinho de destruição elemental ou um sussurro insidioso e envenenado...

Veneno

As toxinas têm um papel importante no mundo Sombrio Fantástico. Nenhum símbolo da arte do conspirador tem mais força que o cálice ou a lâmina envenenados. Recobrindo as armas sob a forma de óleo, misturada à comida ou bebida, injetada no corpo ou levada pelo vento, a "dosagem muitas vezes fatal" faz o conspirador dar um sorriso discreto e um homem corajoso sentir um arrepio. Ninguém quer morrer envenenado, mas muitas pessoas morrem.

Compreensivelmente, as punições de um envenenador desmascarado são as mais terríveis para a época; alguns assassinos são cozidos vivos, outros são esfolados, queimados ou esquartejados. Por mais comuns que sejam, os venenos são extremamente ilegais. Tê-los é uma transgressão grave; usá-los é uma sentença de morte. Os jogadores que desejam imitar Lucrécia Borgia devem ser relembrados sobre o destino de um envenenador — de uma forma ou de outra.

Em termos de história, os venenos são bastante comuns se você souber onde e como consegui-los. Qualquer alquimista, herborista, médico, espião ou boticário que mereça esse título conhece algumas boas receitas, e muitas pessoas têm alguns venenos à mão... só para prevenir. Naturalmente, eles são prudentes quanto à sua clientela (ninguém quer a polícia local batendo à sua porta) e exigem um preço absurdo por seus serviços (Veja — ou melhor, *leia* — *Romeu e Julieta*; Atos IV e V, para dois exemplos realmente bons.) Uma pessoa que queira venenos terá que localizá-los, pagar por eles e usá-los corretamente. É fácil sofrer uma falha crítica no processo se você não souber o que está fazendo. Uma vez obtidas, as toxinas têm que ser administradas — uma tarefa que não é fácil numa era em que todo "alvo" rico tem um provador particular e uma equipe particular de bárbaros. Comida, vinho, armas, cosméticos e pós envenenados são agentes comuns, e a mágica sempre é uma opção. Ninguém pode estar totalmente a salvo de um envenenador determinado — nem mesmo o personagem de um jogador.

A Gota Fatal

Em termos de jogo, um personagem precisa obter a droga ou produzi-la ele mesmo. A primeira opção exige um teste ou dois de Raciocínio + Crime e uma explicação realmente boa (preferivelmente interpretada; ver *Romeu e Julieta*). A segunda requer certo tempo, materiais e um teste de Inteligência + Herborismo, Venenos ou Metafísica (Alquimia). O Narrador pode determinar a dificuldade de qualquer um desses testes de acordo com a potência da droga, mas isso não seria totalmente adequado. Alguns venenos muito fortes são amplamente disponíveis. É melhor basear a dificuldade na raridade do veneno; drogas comuns, como meimendro ou beladona são fáceis de encontrar (dificuldade 6), enquanto veneno de cobra ou mandrágora seriam muito mais complicados (dificuldade 8 ou 9), dependendo dos recursos do mago.

Se você quiser envenenar alguém, terá que se aproximar o bastante para fazê-lo. Para alguns assassinos, o acesso à comida é o suficiente; outros insistem num toque pessoal, e subornam, lutam ou seduzem para chegar ao lado de suas vítimas. O envenenamento exige certa sutileza — uma tentativa estabanaada normalmente será percebida antes que o veneno faça seu trabalho. Em termos de jogo, interprete a ação, talvez auxiliando-a com alguns testes (**ver a tabela de Sistemas Dramáticos**) para certificar-se de que tudo está indo bem. Um fracasso ou falha crítica no teste leva a um desastre; como mencionamos, um envenenador tem uma morte dolorosa — muito dolorosa.

Os efeitos do veneno são resolvidos melhor através de Narração do que de sistemas. Em vez de determinar um dano por dosagem e testes de dados, permita que o "fator drama" e a potência do veneno determinem os resultados. Até certo grau, todo veneno é fatal. A pergunta é: quão fatal ele é e quão rápida é a morte? É melhor deixarmos a resposta a critério das exigências da história. Pode ser realmente dramático fazer um personagem coadjuvante engasgar, cair no chão contorcendo-se e morrer subitamente com o mesmo veneno que, mais tarde na história, faz com que um personagem principal se segure, empenhando-se para procurar por um antídoto... Via de regra, admita que um veneno é tão letal quanto a cena exigir. Se a vítima é um figurante, mate-a de uma maneira horrível; se ela tiver um papel importante na crônica, faça com que sofra até que uma cura possa ser encontrada. É claro que isso não quer dizer que um personagem principal não possa ser assassinado por uma bebida mortal, apenas que deve haver uma razão extremamente dramática para sua morte. Personagens importantes nunca devem ser mortos arbitrariamente.

A grande glória de um veneno como um recurso dramático é seu caráter insidioso. Geralmente, é mais eficaz demonstrar os efeitos do que dizer: "Você está envenenado! Faça um teste de Vigor!" O Narrador deve mencionar um gosto estranho na boca e contrações anormais, seguidos por falta de ar, palpitação forte, vômitos, espasmos, dor... Nesse momento, um magus envenenado estará agoniante e frenético. O veneno renascentista não é rápido nem certo — podem se passar minutos ou mesmo horas antes que uma vítima morra. Um personagem do jogador (ou personagem importante do Narrador) deve ser capaz de resistir aos piores efeitos de uma toxina através de testes de Vigor ou pontos de Força de Vontade, mas ninguém simplesmente ignora uma dose de arsênico. Na melhor das hipóteses, um personagem envenenado pode cambalear confusamente, evitando a morte através apenas de sua vontade até que possa encontrar auxílio. Penalidades para testes e interpretações funcionam melhor que tabelas de dano e são muito mais flexíveis.

A maioria das toxinas é incurável; uma vítima vive ou morre, e a possibilidade de vida normalmente envolve muito sofrimento antes que acabem os efeitos da droga. A maioria dos fabricantes de veneno tem antídotos para as toxinas mais fracas, mas eles podem funcionar ou não. Um feitiço de cura de Vida 3 (**ver Capítulo VIII**) canalizado através de uma cura ou mistura milagrosa pode debelar a maioria dos venenos; no entanto, a mágica não deve ser uma panacéia instantânea. Permita que o drama oriente o relato; a história pode ser construída em torno da busca por um antídoto raro... ou em torno da vingança pelos atos de um envenenador (*ver Hamlet*).

O suplemento **Crusade Lore** fornece uma lista extensa de venenos e ervas medicinais comuns.

Tabela de Resumo de Combate Combate Normal

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Teste Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). O vencedor declara sua ação por *último* (depois que ouviu as ações de todas as outras pessoas) e a realiza *primeiro*.

• Declare a divisão da Parada de Dados caso esteja realizando ações múltiplas

• Declare qualquer operação mágica. Apenas um teste de mágica pode ser feito por turno.

Segundo Estágio: Ataque

• Para luta corporal, teste *Destreza + Briga*.

• Para armas brancas, teste *Destreza + Armas Brancas*.

• Para combates com armas de projétil, teste *Destreza + Arqueirismo, Armas de Fogo ou Artilharia*.

• Para lutas mágicas, teste *Arete*.

• Para uma barragem, teste *Percepção + Artilharia*.

• Para esquivar-se, teste *Destreza + Esquiva*. Um personagem pode desistir de parte ou de toda a sua Parada de Dados para se esquivar a qualquer momento; cada sucesso subtrai um dos sucessos do oponente.

Terceiro Estágio: Resolução

• Avalie o dano, teste determinado pela arma ou manobra (dificuldade 6).

• Absorva o dano, teste Vigor (dificuldade 6)

Combate Espiritual

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Como anteriormente. Espíritos testam Força de Vontade para a iniciativa.

Segundo Estágio: Ataque

• Teste Força de Vontade (dificuldade 6) ou divida a Parada de Dados de Força de Vontade entre o ataque e a esquiva.

Terceiro Estágio: Resolução

• Teste Fúria (dificuldade 6); um Nível de Vitalidade de ano agravado é infligido por sucesso. (Magos com a Esfera Espírito podem absorver o dano com contramágica, dificuldade 6. Outros magos podem absorver com um teste de Arete, dificuldade 8.) Um ponto de Poder por sucesso é perdido se o alvo é um espírito.

• Absorva o dano: espíritos não podem absorver dano.

Armadura

Tipo	Proteção	Penalidade
"Malha do Corvo"	1	0
Armadura Leve	2	-1
"Armadura de Placas Mestiça"	3	-1
Cota de Malha	4	-2
Armadura de Placas Completa	5	-2
Armadura de Torneio	6	-3
Armadura do Titã	7	-2

Escudo	Bônus de Dificuldade
Broquel	+1
Escudo de Guerra	+2

Manobras de Combate

Manobra	Teste	Dificuldade	Dano
Corpo-a-Corpo			
Prender	Força versus Força	6	0
Morder	Destreza + Briga	5	Força + 1
Encontrão	Destreza + Briga	7	Especial; ver lista
Garra	Destreza + Briga	6	Força + 2
Desarmar	Destreza + Armas Brancas/Esgrima	8	0 + Desarmar
Agarrar	Destreza + Briga	6	Força + Especial
Chutar	Destreza + Briga	7	Força + 1
Aparar	Destreza + Armas Brancas/Esgrima	6	0
Socar	Destreza + Briga	6	Força
Golpe Atordoante	Destreza + Briga/Armas Brancas	7	Especial; ver lista
Bloqueio c/escudo	Destreza + Armas Brancas	6	0
Arremessar Objeto	Destreza + Esportes	(*1)	Por arma

* 1: A dificuldade é a distância até o alvo em metros dividida pela Força do arremessador (metros/Força).

Saças

Cegar Oponente	Destreza + Lábia	9	Especial
Assustar Oponente	Manipulação + Intimidação	7	0
Chutar uma Porta	Destreza + Briga	5	0
Derrubar Oponente	Destreza + Esportes	7	0
Balançar no Candelabro	Destreza + Esportes/Acrobacia	5	0
Puxar o Tapete	Força + Esportes	6	Força

Esgrima

Flechar	Destreza + Esgrima	7	Arma + 1
Contragolpe	Destreza + Esgrima	6	Arma
Impelir	Destreza + Esgrima	7	Arma + 2
Açoitar	Destreza + Esgrima	7	1 + Especial

Dô

Soco	Destreza + Dô	6	3 + sucessos
Chute	Destreza + Dô	7	4 + sucessos
Voadora	Destreza + Dô	8	5 + sucessos
Arremesso	Destreza + Dô	8	3 + sucessos

Golpes Especiais de Dô (mínimo: dois pontos em Dô)

Desviar Projéteis	Destreza + Dô	(varia)	Arma
Salto Voador	Destreza + Dô	6	0
Grito de Ferro	Vigor/Manipulação + Dô	7/Especial	Especial; ver lista
Redirecionar	Destreza + Dô	8	Dô + sucessos

Armas de Fogo

Complicação	Dificuldade	Dados ou Dano
Apontar	—	+ Percepção
Detonação	—	4 + Cegar
Explosão	—	4 - 8
Grande Distância	+ 3	Arma
Alvo em Movimento	+ 1 ou +2	
Queima-roupa	5	Arma

Armas Brancas

Tipo	Dificuldade	Dano	Ocultab. (*1)	Força Mínima
Lâminas				
Espada Bastarda	6	Força + 5	M	3
Espada de Lâmina Larga	6	Força + 4	M	2
Adaga	4	Força + 1	T	1
Alfanje	5	Força + 3	M	2
Espada longa (2 mãos)	5	Força + 6	N	4
Catana	6	Força + 5	M	2
Katar	6	Força + 2	T	2
Faca	5	Força + 1	B	1
Cris	5	Força + 3	T	2
Chifarote	5	Força + 2	T	1
Florete	5	Força + 3	T	2
Cimitarra	5	Força + 4	M	3
Espada curta	5	Força + 2	T	2
Garras de Tigre	5	Força + 2	T	2
Armas de Balanço				
Açoite de Nove Tiras	*2	Força + 1	T	2
Clava	6	Força + 1	T	2
Mangual (2 mãos)	7	Força + 5	N	3
Mangual com Espículos (*3)	7	Força + 6	T	2
Machado de Batalha	7	Força 4-6	N	3
Clava de Batalha com Espículos	7	Força + 4	N	3
Machado de Mão	7	Força + 5	M	3
Maça	6	Força + 4	T	1
Acha (2mãos)(*4)	7	Força + 6	N	4
Morningstar(*3)	7	Força + 6	T	1
Bastão	4	Força + 1 a +3	N	1
Martelo de Guerra	6	Força + 5	T	3
Chicote (*5)	6	Força + 1	T	2
Armas de Haste (*6)				
Alabarda	7	Força + 6	N	3
Lança de Justa (*7)	8	Força + 6	N	2
Forcado	7	Força + 4	N	2
Hasta	8	Força + 6	N	3
Pique	7	Força + 4	N	3
Forquilha	6	Força + 1	N	1
Lança (1 mão)	7	Força + 1	N	2
Lança (2 mãos)	6	Força + 3	N	2
Armas Improvisadas				
Galho	5	Força + 1	N	1
Castiçal	6	Força + 2	T	2
Cadeira	7	Força + 2	N	2
Martelo de Ferreiro	7	Força + 3	T	3
Mesa	8	Força + 3	N	3
Caneca	5	Força + 1	T	2

*1: B = pode ser escondida num bolso; T = pode ser escondida numa túnica ou manto pequeno; M = pode ser escondida num manto ou túnica compridos; N = não pode ser escondido numa pessoa.

*2: Deixa a pele em carne viva. A dor pode atordoar um alvo sem armadura se ele fracassar num teste de Vigor, dificuldade 6.

*3: Um *mangual de duas mãos* consiste numa haste com uma bola coberta de espículos presa por uma corrente, enquanto um *mangual com espículos* prende uma a três bolas de ferro com espículos a uma empunhadura curta e pesada. Ambos podem enroscar-se ou ricochetear com uma falha crítica. Ao contrário da crença popular, um *morningstar* não é um mangual, mas uma maça com espículos ou lâminas.

*4: Uma *acha* é um martelo enorme, enquanto um *martelo de guerra* na verdade é uma arma de haste curta com uma extremidade com espículos e uma ponta.

*5: Pode prender oponentes ou objetos acrescentando +1 à dificuldade.

*6: Todas as armas de haste precisam ser empunhadas com as duas mãos. É difícil, se não impossível, usá-las em locais apertados e são mais eficientes em fileiras do que nas mãos de um único guerreiro. Tais armas podem medir 3 a 4,5 metros, ou até mesmo mais. Lanças são uma exceção às observações acima.

*7: Precisa ser usada a cavalo; se utilizada a pé, o dano é apenas Força.

Armas de Longo Alcance

Tipo	Dif.	Dano	Cadência (*1)	Ocul.	Força	Ale. (*2)
Arcos						
Arco Curto	6	2	1/2	M	2	60
Arco Composto	6	4	1/2	N	3	20
Arco Longo	6	6	1/2	N	4	50
Besta de Mão	5	3	1/2	T	2	50
Besta Leve	5	5	1/3	M	2	90
Besta Pesada	5	5	1/4	N	3	10
Armas Arremessadas (*3)						
Machado	(varia)	Força + 1	N/D	T	2	10
Granada	(varia)	5(*4)	N/D	T	2	10
Faca	(varia)	Força	N/D	T	2	10
Lança	(varia)	Força + 2	N/D	N	2	10
Armas de Fogo (*5)						
Arcabuz	8	8	1/6	N	3	30
Bacamarte	7	8	1/5	N	2	40
Canhão de Mão	8	8	1/6	N	2	20
Mosquete de Mecha (*6)	7	6	1/5	N	3	35
Pistola de Mecha	7	5	1/5	T	2	30
Mosquete de Roda (*7)	6	6	1/4	N	3	35
Pistola de Roda	6	5	1/4	T	2	30

Observações

*1: 1/2 = um tiro a cada dois turnos, e assim por diante. Arcos podem ser disparados com o dobro de sua Cadência normal se o arqueiro usar metade de sua Parada de Dados normal, mas bestas e armas de fogo são limitadas por sua Cadência normal.

*2: O Alcance é fornecido em metros. Um personagem pode disparar contra um alvo que esteja até ao dobro do Alcance listado acrescentando +2 à sua dificuldade.

*3: A dificuldade para a maioria dos objetos arremessados é igual à distância do alvo dividida pela Força do arremessador.

*4: Dano por explosão. **Ver coluna lateral.**

*5: Alguns modelos apresentam de dois a cinco barris, que podem ser disparados um a cada turno (uma vez por turno para armas de roda). Recarregar leva cinco turnos por cano. Muitos também incluem lâminas ou espinhos no cano; ver Faca, Maça e *morningstar*.

*6: As armas de mecha dependem de um pavio seco; se for apagado, precisa ser reacendido.

*7: Dispara molhado ou seco, sem precisar se preocupar com pavios.

Canhões

Tipo	Dificuldade	Dano (*1)	Alcance
Pot-de-fer	8	10	500
Canhão pequeno	7	10	500
Canhão de fileira	7	Especial (*2)	200
Canhão grande	8	20	400
Morteiro de cerco	8	20	200/800 (*3)
Canhão de campo	9	25+	1600
Langridge	7	Especial (*4)	100

Observações

*1: Dano a objetos num raio de 3 metros da bala; pessoas a aproximadamente 6 metros sofrem metade do dano em razão dos estilhaços. Isso não se aplica ao pot-de-fer, que dispara lanças, nem ao canhão pequeno.

*2: Realiza uma barragem de artilharia; cada sucesso no teste indica três Níveis de Vitalidade de dano para cada alvo num raio de 4,5 metros dos projéteis.

*3: Morteiros arremessam seus projéteis a grandes alturas e não acertam alvos próximos. Alguns lançam munições incendiárias ou explosivas. (Ver página 199.)

*4: Uma chuva de metal fragmentado; cada sucesso indica seis Níveis de Vitalidade de dano para todos os seres vivos (ou mortos-vivos) num cone de 90 metros. Oponentes que estejam entre 90 e 180 metros sofrem três Níveis de dano. Alvos inanimados são danificados, mas não muito.

Mortalidade

Leve o mendigo, leve a majestade

E todo homem de sua liga

Leve o que for mais velho e o de maior mocidade

Venha à morte e então me siga

— "The Shaking of the Sheets" (tradicional)



homem é mortal, Desperto ou não. A lâmina, o fogo, o vento gelado... eles acabam com o magus com a mesma facilidade com que derrubam qualquer outro homem. O feiticeiro tem suas artes para protegê-lo, é verdade, mas mais cedo ou mais tarde, ele sentirá a dor... a dor da morte.

Os sistemas para ferimentos são bem simples; a Característica Vitalidade (ver Capítulo IV) indica o bem-estar de um personagem desde uma condição saudável até a Incapacitação. Toda vez que um personagem sofrer algum dano, o jogador faz uma marca no registro de Vitalidade; ferimentos graves infligem danos maiores — mais marcas no registro. Quando acabam os quadrados do jogador, o magus estará agonizando. A cura funciona na direção oposta, removendo marcas dos quadrados até que o feiticeiro esteja bem outra vez.

Digamos, por exemplo, que Kestral Windfree sofra um corte dos guardas do barão — em termos de jogo, quatro Níveis de Vitalidade de dano. Após fazer um teste de absorção (ver página 194), Nik faz três marcas no registro de Vitalidade de Kestral. A bruxa passa de saudável para

Ferida. Mais tarde, ela aplica uma pomada medicinal sobre o ferimento. O preparo cura um Nível de Vitalidade, então Nik apaga uma marca do registro. A cura normal terá que cuidar do resto.

Ferimentos *doem*. Ao lado de cada quadrado no registro de Vitalidade, você encontrará um valor de penalidade. Essa penalidade é subtraída de todas as Paradas de Dados do personagem (exceto Arete) até que ele esteja curado. Enquanto Kestral estiver Ferida (penalidade de -1), Nik joga um dado a menos. Na história, Kestral se afasta mancando e sangrando da mansão do barão, um dos lados de seu corpo latejando com cada passo...

Atordoamento (Opcional)

A dor consegue fazê-lo parar onde você estiver. Se os ferimentos do personagem (após a absorção) excederem sua Característica Vigor, ele pode ficar atordoado durante o turno seguinte, a critério do Narrador. Embora esta opção possa incapacitar um feiticeiro num momento crucial, isso também lhe oferece uma vantagem; se ele puder atordoar um oponente mais forte, é possível que ele sobreviva a uma batalha desigual.

Dano Agravado

Alguns ferimentos são terríveis demais para serem resistidos. Fogo, magikas letais, espíritos furiosos e as garras de muitos povos da noite infligem danos agravados — danos que um mago não é capaz de absorver, e nem mesmo curar, sem muito esforço. Curar danos como esses exige o toque da natureza — representado pela **tabela de Tempo de Cura Normal** — ou a recuperação mágica. Esta consome um ponto de Quintessência (ver Capítulo IV) para cada Nível de Vitalidade curado.

Danos agravados devem ser marcados no registro de Vitalidade com um X em vez de uma marca.

Morte

Quando um personagem chega à condição de Incapacitado, ele está a um Nível de Vitalidade do Fim. Se sofrer outro golpe ou não puder ser tratado em aproximadamente uma hora, a Morte leva sua alma e a encaminha rumo à sua recompensa. O destino dessa alma — reencarnação ou alguma vida após a morte? — é alvo de muitas controvérsias.

Causas de Ferimentos

Elas passaram por erupções verdes

Elas passaram por febres

Mas a peste veio da cidade das covas

E matou as duas juntas

— "Betsy Bell e Mary Gray" (tradicional)

As trevas estão repletas de perigos. O combate pode ser a forma mais óbvia de ferir-se, mas dificilmente é o único perigo...

Doenças e Venenos

Deixando o romance de lado, para os padrões do século XX o mundo Sombrio Fantástico é imundo. Uma



higiene terrível e métodos sanitários ainda piores tornam as doenças a principal forma de morte nesta época. A Grande Peste foi há apenas algumas gerações, e epidemias menores atravessam a região como as lâminas de um fazendeiro. Apenas os mortais mais fortes sobrevivem à infância, e poucas pessoas alcançam a velhice. Obviamente, os curandeiros são muito requisitados; infelizmente, muitos deles são, pelos critérios modernos, terrivelmente ineptos (**ver página 208**). A gravidade e prevalência da doença depende da natureza de sua crônica — carroças repletas de cadáveres e gangrenas não são particularmente românticas. Por outro lado, dramas são construídos em crises e, como atestam filmes como *The Horseman on the Roof* e *Dangerous Beauty*, muitas aventuras podem surgir de uma epidemia.

Os magi são os mais afortunados; com a mágica, a sorte e os conhecimentos gerais, eles evitam os piores estragos provocados pelas doenças. Mesmo assim, quando uma peste chega, feiticeiros encurralados podem precisar ser bem sucedidos num teste de Vigor (dificuldade baseada nas condições e força da doença) para permanecer saudáveis. As infecções também são uma ameaça constante; um ferimento que não seja tratado pode desenvolver uma gangrena ou alguma outra condição séptica, a não ser que o personagem empregue curas mágicas ou um curandeiro habilidoso (três ou mais sucessos num teste de Inteligência + Herborismo ou Medicina). Embora não seja muito heróico morrer com uma gripe, uma peste terrível — e o perigo extremamente real que ela representa — pode tornar-se um capítulo marcante numa história.

Via de regra, as doenças reduzem a Característica Vitalidade de um personagem; quanto pior o mal, mais Níveis de Vitalidade o mago perde. Uma tosse forte pode enfraquecer o personagem em um ou dois Níveis de Vitalidade por uma semana, enquanto a lepra poderia causar danos agravados passíveis ou não de cura. A interpretação e Narração podem retratar o restante.

Os venenos também são uma forma comum de morrer. Se você tem inimigos poderosos, é provável que alguém venha a tentar livrar-se de você. Quando estiver em dúvida, trate doses quase fatais como uma doença.

Afogamento e Asfixia

Poucas pessoas nadam nesta época, e a fumaça está em todo lugar. Um feiticeiro pode prender a respiração por certo tempo (ver tabela), mas quando o ar acaba, ele sufoca ou afoga numa taxa de um Nível de Vitalidade por turno. Uma vez que chegue a Incapacitado, o personagem tem um minuto por nível de Vigor. Se escapar antes disso, ele "recupera-se" do dano na mesma taxa (um por turno).

Queda

Quando o candelabro quebra, a pessoa pendurada nele costuma cair. A **tabela de Queda** apresenta a quantidade de dano que um personagem sofre quando se estatela, mas ele *tem* uma possibilidade de absorção (dificuldade 8) se a Dama da Sorte estiver atenta. Cada sucesso reduz o dano em um Nível de Vitalidade; cada "um" causa um Nível adicional de dano.

Fogo

Como dizem, quem brinca com fogo acaba por se queimar. Se você tiver o azar de fazê-lo, teste o Vigor de seu personagem contra as dificuldades listadas na **tabela de Fogo**. Cada turno em meio às chamas exige um novo teste. Se for bem sucedido, o mago se mantém ileso; caso contrário, ele sofre de um a três Níveis de Vitalidade de dano agravado, dependendo da intensidade do fogo. Uma falha crítica causa alguma forma de mutilação — muitas vezes cicatrizes horríveis ou membros debilitados. Há razões pelas quais "o fogo que não se extingue" é tão temido, mesmo pelos estudiosos mais sofisticados...

Climas Rigorosos

Em muitos aspectos, este é um mundo sem abrigo. Roupas quentes e uma fogueira não significam muito no meio de uma tempestade de neve nas terras do norte. Desertos, tufões, geadas — qualquer um deles pode matar. Quando os elementos atacam-no violentamente, seu Narrador pode exigir um teste de Vigor para ver como seu magus sobrevive na noite. (Ver "Resistir" na **tabela de Sistemas Dramáticos**.) Um teste bem sucedido reflete um personagem desconfortável, mas ileso; um fracasso pode

custar alguns Níveis de Vitalidade por enregelamento ou ataque cardíaco. Uma falha crítica o deixa desamparado — ele está congelado ou desidratado demais para mover-se sem auxílio. Leva muito tempo para que ele morra dessa forma — dias, talvez; enquanto isso, é bom esperar que os amigos do mago estejam por perto...

Cura

Naturalmente, a mágica pode proteger alguém dos elementos; muitos feiticeiros habilidosos encantam seu corpo com Artes baseadas em Vida (Vida 2, para ser preciso) e curam ferimentos com feitiços semelhantes. (Ver **Capítulo VIII**.) Sem esses luxos, um corpo precisa depender de suas próprias habilidades de cura ou dos talentos duvidosos de estranhos.

A **tabela de Tempo de Cura Normal** fornece períodos de recuperação usuais, baseados nos ferimentos (Níveis de Vitalidade) e condições razoavelmente boas. Ambientes ruins — campos de batalha, abrigos para infectados com peste, etc. — podem dobrar o tempo usual e também expor o personagem a infecções. Ferimentos realmente graves podem deixar cicatrizes ou incapacitações permanentes, mas esses "suvenires" ficam a critério do Narrador.

"Medicina Moderna"

Pessoas sensatas evitam os médicos a todo custo. Aqueles que não o fazem descobrem rapidamente que os exames, diagnósticos e tratamentos variam de praticante para praticante. Um médico treinado numa universidade, por exemplo, faria muitas menções aos quatro elementos (água, ar, terra e fogo) e suas relações com os quatro humores (fleuma, bile, atrábilis e sangue), e as relações destes com os quatro estados (fleumático, colérico, melancólico e sangüíneo). Então ele decidiria, por diversas formas de adivinhação — incluindo medições cuidadosas do corpo, o pulso, quiromancia e astrologia — quais humores estariam desequilibrados. As prescrições variam, embora a retirada dos humores em excesso sejam razoavelmente comuns. Tossi-lo, sangrá-lo ou lavar o sistema digestivo de um lado para o outro — não importa desde que o humor apropriado seja retirado. Mas não espere que um médico cristão faça o trabalho ele mesmo! Um dos últimos resquícios da influência eclesiástica na medicina é a proibição do contato com o sangue: *eccksia abhorret ab sanguine*.

Talvez seu médico se especialize em tratamentos alquímicos. Esses homens prescrevem alguns dos complexos medicinais mais bizarros e desagradáveis já concebidos, incluindo metais, ópio, bezoares (bolas de pêlo) ou poções de filhotes de cachorro fervidos. Infelizmente, tais remédios pioram as condições dos pacientes na mesma proporção em que ajudam; geralmente, o melhor que se pode esperar é um resultado nulo. Mas é claro que tais curas estão em busca da ciência, e é preciso aceitar os resultados bons junto com os ruins.

Se você está seriamente ferido, um cirurgião-barbeiro (rejeitados pelos médicos "verdadeiros") pode ser seu

único recurso. Ele é o único médico que faz o trabalho sujo: sutura, cauterização e amputação. As práticas do barbeiro são menos nobres e esotéricas que os outros métodos, mas funcionam. Após a gosma viscosa e amarelo-amarronzada escorrer e os primeiros odores repugnantes da gangrena, o toque escaldante do cirurgião é uma piedade.

Numa época em que um médico do sexo masculino orienta o parto de fora do quarto (algumas regiões proíbem os médicos de sequer tocarem as mulheres nobres), a parteira é uma bênção. A maioria das mulheres vê o nascimento e a morte de forma muito próxima; no entanto, a parteira traz mais conhecimento e experiência ao seu trabalho. Essa especialista normalmente serve a um grupo de camponeses e também à família do senhor feudal. Ela conhece ervas, alimentos e encantamentos que fortalecem a mulher e a criança, e cuida deles quando necessário. Naturalmente, ela não é considerada uma curandeira "verdadeira" pelos profissionais estabelecidos; mesmo no século XX, muitos médicos consideram as parteiras charlatonas, não mestres como eles.

Visitantes do Oriente Médio e do Extremo Oriente têm suas próprias técnicas de cura; algumas, como a acupuntura e lancetas, são extremamente eficazes; outras, como a reorientação do Chi e o canto de sutras, parecem um pouco menos milagrosos, pelo menos para pacientes europeus. Nas profundezas das florestas, as bruxas usam remédios herbáceos e espirituais; essas curas são mais perigosas para a bruxa que para seus pacientes. Se o remédio realmente *funcionar*, o policial local logo pode estar batendo à porta da curandeira...

Tabela de Ferimentos

Queda

Distância (m)	Ferimento
Um e meio	Um Nível de Vitalidade
Três	Dois Níveis de Vitalidade
Seis	Três Níveis de Vitalidade
Nove	Quatro Níveis de Vitalidade
Doze	Cinco Níveis de Vitalidade
Quinze	Seis Níveis de Vitalidade
Dezoito	Sete Níveis de Vitalidade
e assim por diante, até um máximo de 10 Níveis de Vitalidade.	

Fogo

Dificuldade	Temperatura do Fogo
3	Vela (queimaduras de primeiro grau)
5	Tocha (queimaduras de segundo grau)
7	Fogueira de execução (queimaduras de terceiro grau)
9	Fogo infernal
10	Chumbo derretido
Ferimentos	Tamanho das Chamas
Um	Tocha; parte do corpo queimado
Dois	Fogueira de execução; metade do corpo queimado
Três	Inferno de chamas; todo o corpo queimado

Afogamento/Asfixia

Vigor	Prender a Respiração
1	30 segundos
2	1 minuto
3	2 minutos
4	4 minutos
5	8 minutos
6	15 minutos
7	20 minutos
8	30 minutos (!)

Tempo de Cura Normal

Nível de Vitalidade	Tempo
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Três meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado*	Três meses

* Se chega a este nível, um personagem frequentemente sofre alguma incapacitação ou cicatriz permanente, ou mesmo ambas.

Os Outros Mundos

... é contrário à razão dizer que há um vácuo ou espaço em que não há absolutamente nada.

— René Descartes, *Principia Philosophica*

(Ver Capítulo III para detalhes do cenário e Capítulo IV para Dicas para o Narrador.)

No centro do universo, a Terra gira em meio aos anéis da Criação de Deus. Envolto por uma Trama de prazeres efêmeros, cercado por planetas dançantes e preso entre o Céu e o Inferno (em seus diversos aspectos), o Mundo Comum reflete o homem — e por extensão o mágico; estendido por quatro cantos e cercado por um círculo perfeito de espírito. Além desse espírito, encontra-se um Vácuo faminto.

Mas esta é a verdade? A Criação revolve em torno da Terra ou a Terra é parte de um infinito maior? Algumas pessoas, especialmente magi, começam a perguntar-se.

Nenhum magus questiona a existência dos Outros Mundos; mesmo os céticos mais instruídos aceitam as Névoas flutuantes que encobrem o mundo racional à noite, levando-o para algo estranho e primordial. Os Outros Mundos encontram-se próximos a caminhos mortais e

muitas vezes extravasam para os locais mais ordenados. Muitos místicos viajam por esse mistério, discutindo com espíritos, visitando as Cortes e encontrando a maldição em masmorras sem fim.

Mais tarde, as pessoas podem afirmar que o universo é uma infinidade de esferas, que a Terra é um dentre muitos planetas girando ao redor do cosmos. No entanto, nesta época a maioria das autoridades reconhece o lugar verdadeiro da Terra: ela é o centro da Criação, como dizem os Evangelhos, e os Outros Mundos existem à sua sombra. Aqui Deus estendeu suas mãos e fez todas as coisas certas. Acima, ele construiu Sua Corte Celestial; abaixo, Ele cavou um Fosso e jogou os anjos rebelados. A Terra, como a humanidade, encontra-se entre ambos — imperfeita, condenada, no entanto repleta de promessas de eternidade. As terras espirituais são os sussurros dessas promessas.

Alguns chamam esses lugares de *Umbrae*, ou "sombras," pelo reflexo que apresentam do mundo mortal; muitas autoridades, insatisfeitas com enigmas, procuram definir essas sombras, como um alfaiate define uma vestimenta. Aqui as costuras, ali as pernas da calça — é uma tarefa ingrata em muitos aspectos, pois os Outros Mundos desafiam a categorização. Os sábios puxam suas barbas quando descobrem alguma prega ou costura nova, algum Reino novo que não estava em seus registros e transformou suas teorias em perguntas.

Em muitos aspectos, é exatamente para isso que existem os Outros Mundos: para criar perguntas e desafiar as respostas. Em **A Cruzada dos Feiticeiros**, nenhum lugar é tão ilimitado e enigmático quanto os mundos além das Névoas. Para o Narrador, os mundos espirituais são um parque de diversões infinito, um teatro de mistérios iluminados pelo luar. Não importa quantas vezes seu grupo viaje pela Umbrae, os magi devem descobrir segredos novos e originais. Para o jogador, eles apresentam uma variedade estonteante de máscaras, cortinas e alçapões. Nunca considere algo como certo quando você entra nas Névoas tremeluzentes...

Caminhos dos Mundos

Os magi que estudam tais coisas muitas vezes mapeiam os Outros Mundos em anéis ao redor do mundo mortal. Místicos intuitivos simplesmente aceitam o que é e não se preocupam em quantificá-lo. Nesses "anéis" — que são simbólicos, não literais — encontram-se três Mundos: o *Mundo Astral* do pensamento elevado; o *Mundo Médio* da natureza primordial; e o *Mundo Inferior* da morte e decadência. Essas essências atraem coisas semelhantes até elas; intelectuais tendem a viajar para os planos Astrais, almas terrenas vão para as regiões Médias e os agonizantes ou obcecados com a morte visitam as Terras das Sombras. A *Maya*, ou *Sonho*, move-se entre os Mundos como fumaça agitada. A raiva do Povo Gentil e o fantasma das doenças envenenou essa Maya; mesmo as trilhas oníricas mais belas são perigosas nesta época.

As fronteiras entre Mundos são tão efêmeras quanto as próprias Névoas. Mesmo assim, algumas definições podem ser elaboradas. Os arquivos das Casas de Hermes e dos Mestres Celestiais (os dois grupos mais interessados em "mapear" as terras espirituais) concordam em diversos pontos fundamentais:

- A margem da visão mortal encontra-se a *Periferia* de sensações misturadas. A noite, essa "fronteira" extravasa para o mundo material, permitindo que os espíritos atravessem. Alguns locais assombrados ou mágicos estão numa Periferia perpétua, presos entre o Mundo Comum e os Outros Mundos. Documentos Herméticos chamam tais lugares de *Baixios* ou *Regios* — locais envoltos em mágica eterna. A maioria dos Crays tem Baixios ao seu redor e, para começar, encontram-se num estado semi-efêmero.

- A assim chamada Película mantém a maioria dos espíritos longe da Terra; entretanto, essa "barreira" dificilmente é sólida — ela diminui em locais ocultos, nos Baixios, à noite e em certas épocas do ano: Dia das Bruxas, Natal, Beltane e Equinócios e nas Luas Cheias. (Ver a tabela de Película na página 240 para as dificuldades de travessia.)

Essa Película abre caminho para os três anéis dos mundos espirituais...

- As autoridades batizaram o primeiro anel de *Penumbra*. Um reflexo do mundo mortal, esse espelho espiritual altera-se levemente de acordo com a perspectiva de uma pessoa. Para viajantes astrais, a Penumbra brilha com superfícies vítreas e treliças de cristal; para um místico da natureza, a sombra reflete a "alma" da terra ao seu redor — muitas vezes primordial e viçosa, outras vezes inchada e sórdida; para um caminhante da morte, o reflexo do mundo está moribundo, coberto de sombras e preso pelas

teias da decadência. Cada visão mostra a mesma Penumbra, mas de forma um pouco diferente. Todas as três manifestações brilham com luzes misteriosas e estão mergulhadas nas Névoas tremeluzentes.

- Os viajantes que adentram nas Névoas ocasionalmente descobrem as *Trilhas dos Wyck*, caminhos místicos entre os Outros Mundos e as terras mortais. Na maioria dos lugares, as Trilhas lembram caminhos abertos em grandes florestas. Névoas densas encobrem os arredores, e um labirinto infinito de galhos e nevoeiro permite que apenas os raios mais tênues do luar atravessem. Em alguns lugares, as Trilhas tornam-se luare e sobem aos céus. Embora luare e florestas enevoadas sejam comuns no mundo mortal, os caminhos dos Wyck são fantásticos, até mesmo para os padrões mágicos. A maioria dos viajantes prefere cruzar grandes distâncias a pé do que caminhar por esses atalhos místicos. A jornada simplesmente é enervante demais para que a maioria dos feiticeiros a suporte.

- Ainda mais distantes, os *Reinos* surgem das névoas primordiais. Aqui o mundo mortal é deixado para trás — a única realidade é o próprio Reino. As autoridades chamam esses lugares de *Éteres*, e batizam esse segundo anel de *Veshaya*, ou "lar das Névoas." A maior parte da Umbra, essa Veshaya localiza-se entre a Penumbra e o Horizonte; como fumaça numa garrafa, ela vaga entre a sombra da Terra e o Vácuo.

Reinos surgem nos Mundos apropriados: Cortes elementais e Reinos com conceitos fantásticos giram nas Terras Altas; florestas estranhas e penhascos assustadores encontram-se nas Névoas Médias; e masmorras, infernos e necrópoles localizam-se acima da Tempestade que revolve no coração do Inferno. Alguns mestres magi aprenderam como criar seus próprios *Reinos do Horizonte* nos limites da Criação. Duas das maiores Capelas do Conselho, Horizonte e Doissetep, encontram-se em tais lugares. *Portais* ligam os Reinos aos mundo mortal, permitindo que viajantes evitem as Sombras e cheguem diretamente a seu destino.

- O assim chamado *Horizonte* brilha como o cinturão de Astarte através dos limites do que é e do nada. O conhecimento Hermético o compara ao arco-íris descrito em Gênesis 9; alguns afirmam que no Dia do Juízo Final, Deus irá retirar o Horizonte e permitir que o Vácuo cubra a Terra. Esse terceiro anel representa a Divindade; em algum lugar em meio à cerração do Horizonte, o Céu supostamente espera as almas honradas. A sombra do anel, o *Contrarium*, localiza-se dentro da Terra e abriga o Inferno e os Mundos Inferiores relacionados a este.

- O *Vácuo* estende-se eternamente além da esfera sagrada. Ao longo de seus limites, dizem que as estrelas e os planetas giram através do Horizonte. Exploradores que retornaram do Vácuo discordam; de acordo com seus relatos, os corpos celestes giram em órbitas distantes do Horizonte — e não giram em torno da Terra! Essa observação está sendo reprimida por enquanto.

- Supostamente, outros Reinos flutuam pelo Vácuo — Purgatórios, planetas ligados aos Elementos mágicos e outros locais mais misteriosos. Os Despertos ainda não mapearam nem definiram tais mundos lendários, mas o folclore e as expedições Dedaleanas sugerem um universo vasto, maior do que tudo que se imagina, um universo em que a Terra é um ponto insignificante.

Deus permitiria algo como isso?

O Que é Real?

Obviamente, a verdade por trás da cosmologia está nas mãos do Narrador. Ela contradiz diversos "fatos conhecidos" em relação à astronomia do século XX e os "dogmas" do Mundo das Trevas, mas esta é a questão. A Criação realmente mudou nos últimos 500 anos ou a cosmologia simplesmente tornou-se mais "precisa"? Talvez *todos* os conceitos estejam errados. O veredito final deve adequar-se às necessidades de sua crônica, não a uma obediência submissa aos "Documentos Sagrados dos Textos de Jogo." Os Outros Mundos são, e devem continuar sendo, pessoais e misteriosos.

(Para descrições realmente detalhadas dos Outros Mundos, veja **Beyond the Barriers: The Book of Worlds**, **Umbra: The Velvet Shadow, Dreams and Nightmares** e **Sea of Shadows**.)

Sistemas

De modo geral, as regras devem ser ignoradas quando os personagens cruzam as Névoas; mesmo assim, os sistemas a seguir podem ajudar um Narrador atormentado a resolver certas situações complicadas. **(Todos os feitiços mágicos podem ser encontrados no Capítulo VIII.)**

Viagem

- **Os Limites Superiores:** Usando um feitiço de Mente 4, um viajante nu deixa seu corpo para trás e ascende aos mundos de pensamento superior. Uma vez lá, ele pode orientar-se concentrando-se em seu destino. Em termos de jogo, ele testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade depende de quão abstrato é o pensamento; conceitos comuns são 5, pensamentos profundos 7 e lógicas realmente arcanas 9.

- **Mundos Médios:** Para atravessar a Película, um magus precisa entrar num Baixio ou portal, ou empregar Espírito 3 ou 4. (Espírito 3 permite que uma pessoa atravesse, Espírito 4 cria uma passagem). Para encontrar um Reino específico, ele precisa entrar nas Névoas enquanto concentra-se em seu destino, ou encontrar uma Trilha Lunar ou guia espiritual. Em termos de jogo, teste Arete contra as dificuldades estabelecidas na **tabela de Película**; um viajante nu entra facilmente, enquanto um magus com roupas ou equipamentos acrescenta um ou dois à sua dificuldade. Uma vez lá, ele navega com Raciocínio + Cosmologia ou Percepção + Enigmas, o que for mais forte.

- **O Mundo Inferior:** Uma pessoa normalmente precisa estar morta para cruzar as Terras dos Fantasmas. Contudo, alguns magi aperfeiçoaram o segredo para fazê-lo, e muitas aparições aprenderam a viajar no caminho oposto. Para entrar na Terra das Sombras, uma pessoa precisa cruzar através de um Baixio ou uma mágica **Agama** (Entropia 4/Vida 2/ Espírito 3), deixando um cadáver para trás enquanto a alma segue em frente. Tecelagens mantêm o cadáver até que a alma retorne, mas se algo acontecer nesse ínterim...

- **Mundo a Mundo:** Uma fina teia espiritual eleva-se do Mundo Médio até os Limites Astrais; um viajante corajoso pode subir ou descer por essa teia com um bom teste

de Destreza + Esportes ou Cosmologia. Falhas fazem com que a pessoa que esteja escalando caia nas Névoas abaixo, e não há como dizer aonde ela irá parar... Passagens mágicas permitem que magi viagem de Reino para Reino; subir do Mundo Inferior para o mundo dos vivos é difícil (Entropia 5, Espírito 4), mas não impossível.

- **Reinos:** A maioria dos Reinos — especialmente os Reinos do Horizonte e as Cortes — tem passagens preparadas especialmente para ligá-los ao mundo mortal. Na maior parte das vezes, esses portais são o único caminho para esses Outros Mundos. Reinos da Natureza e Espirais dos Sonhos flutuam pelas Névoas; um viajante afortunado pode descobrir sozinho uma Trilha Lunar para tais lugares. No entanto, via de regra não se chega aos Reinos com facilidade.

- **O Sonho:** Muitos magi lembram-se dos segredos das fadas; alguns têm até mesmo o sangue do Povo Gentil correndo em suas veias. Um feitiço simples de Mente 2/Espírito 1 permite que um magus veja a "realidade quimérica" através da Visão Feérica; entrar nos Mundos Oníricos é mais difícil — Espírito 3/Mente 2 — e perigoso. Aqui espíritos fantásticos e pesadelos vivos alimentam-se de viajantes mortais — e mesmo as fadas não estão a salvo! É preciso muita imaginação e uma Parada de Dados de Percepção + Enigmas elevada para localizar-se uma vez que tenha alcançado esses caminhos tortuosos, e não há garantias de que a trilha pela qual você chegou ainda exista quando você for embora...

- **O Vácuo:** Para entrar nos confins mais distantes, você precisa voar além das nuvens. A faixa tremeluzente do Horizonte cobre o mundo como um véu, mas não faz muito para impedir um viajante habilidoso. Muito poucos magi já se aventuraram tão longe — afinal de contas, é difícil voar tão alto. Os exploradores que o compreendem melhor pertencem aos Mestres Celestiais, e suas observações formaram a base para muitas teorias — e segredos — Dedaleanos.

- **As Trilhas dos Wyck:** Pagãos primordiais — muitos dos quais pertencem à Tradição Verbena — detêm as chaves místicas para essas Trilhas; assim, qualquer jornada ao longo desses caminhos precisa incluir pelo menos uma bruxa ou xamã como guia. A mágica e a ciência são inúteis ao longo das Trilhas; os viajantes precisam valer-se de suas próprias habilidades para sobreviver. Você não precisa de mágica para alcançar essas passagens secretas, você só precisa saber onde e como procurar por uma entrada. O truque verdadeiro é localizar-se após chegar à floresta; a não ser que algum ancião tenha lhe ensinado como navegar pelas Trilhas (possivelmente refletido por níveis elevados de Cosmologia, Enigmas e Sobrevivência), é muito fácil perder-se... perder-se eternamente.

Combate e Mágica

Efêmera, a matéria dos mundos espirituais, difere da matéria terrena. Sob circunstâncias normais, os espíritos não conseguem tocar criaturas mortais, e a recíproca vale para os mortais. Para tocar um ser efêmero, um personagem precisa ter pelo menos Espírito 3 ou ter alguma relação com as Raças Metamórficas. (Ver **Lobisomem: O Apocalipse** para maiores detalhes). Para tocar uma pessoa, um espírito precisa Materializar-se (**ver adiante**) ou jogar os elementos contra ele.

Todos os mortais aumentam sua dificuldade de ataque em um ponto no mundo espiritual; as armas são inúteis, assim como os feitiços baseados em Vida ou Mente. Operações baseadas em Espírito funcionam como mágicas de Vida contra seres Umbróides, e como Matéria para seus arredores. A Entropia é uma idéia muito ruim no Mundo Inferior — ela traz à tona o pior dos fantasmas, abala as fundações das Necrópoles e às vezes invoca tempestades negras de Olvido — a condenação encarnada. Todas as outras Esferas funcionam normalmente.

Nas Névoas, a realidade favorece os místicos; as operações Dedaleanas ocasionalmente funcionam ao avesso, mas a mágica em geral é perfeitamente casual. Feitiços de níveis menores podem até mesmo funcionar automaticamente, a critério do Narrador. Afinal de contas, os Outros Mundos são naturalmente mágicos.

Dentro dos "pequenos mundos" dos diversos Éteres, a realidade funciona como o Narrador quiser. Alguns Reinos favorecem certos sistemas de crença e consideram vulgares todos os outros estilos mágicos — um artífice da vontade cristão estaria sem sorte no Salão de Thor, por exemplo, enquanto um Verbena iria considerar o refúgio de São Pedro um verdadeiro inferno — e outros simplesmente ignoram *todas* as regras terrenas.

Espíritos

Deuses, anjos, demônios, enigmas? Seres espirituais são tudo isso e muito mais. Criaturas de Outros Mundos de linhagens indeterminadas e intenções confusas, as entidades Etéreas atendem por milhares de nomes diferentes — quando chegam a atender. Para os místicos cristãos e judeus, os espíritos são demônios e anjos de diversas categorias; xamãs chamam-nos de Oresha, Iwa, totens ou diversos outros nomes honoríficos; bruxos vêem-nos como Deuses Antigos, fadas e forças elementais, enquanto os muçulmanos falam de gênios e efrites. Num esforço para resolver essa confusão, os estudiosos Herméticos referem-se a todos esses seres espirituais como *Umbróides* — um coloquialismo traduzido basicamente como "Filhos da Família das Sombras." Sendo um acordo, esse nome não agrada a ninguém; a maioria dos místicos refere-se aos espíritos através dos termos culturais familiares ou simplesmente como "espíritos" ou "os mistérios."

E eles são misteriosos; os seres espirituais não são "monstros" no sentido convencional, mas forças da Criação encarnadas, derramadas num copo e borbulhando com poderes dos Outros Mundos. Quando essas entidades aparecem, "coisas" *acontecem* — lâmpadas se enfraquecem, ventos sopram, os sons tornam-se fracos ou ecoam como trovões. Até mesmos os espíritos menores fazem a terra literalmente tremer, e os poderosos são capazes de derrubar castelos com sua ira.

Os Umbróides também são extremamente enigmáticos; um único espírito maior pode utilizar-se de uma dúzia de faces ou mais. Tais seres adoram brincar com os mortais, e muitas vezes mudam suas "máscaras" para adequar-se às expectativas de uma pessoa; um espírito da Malícia poderia aparecer como uma criança saltitante para um sacerdote, uma nuvem risonha de poeira para um xamã e um trol com nariz arqueado para um artesão escandinavo de runas. Um espírito, três faces, e todas elas verdadeiras. A chave (tanto para magos como jogadores) para adivi-

nhar a "identidade" de um espírito é esta: os *espíritos são o que são*; raramente a aparência de um Umbróide mente. Espíritos da Malícia *parecem* maliciosos — não parecem anjos. A natureza dos espíritos pode ser óbvia ou sutil, mas está lá para ser conferida se você souber como enxergá-la.

Companheiros do Crepúsculo

Os espíritos variam desde bolas de luz vivas até verdadeiros deuses. Para os propósitos de jogo, um Narrador pode agrupar os Umbróides nas seguintes categorias gerais:

- **Deuses:** Quando mágicos de todas as partes do mundo se reúnem, as maiores discussões surgem a partir de seus conceitos de Divindade. A maioria dos místicos ocidentais jura que há apenas Deus, o Senhor Criador de todas as coisas. Abaixo dele está o Diabo, e abaixo deles, duas legiões de anjos, santos e demônios. Os judeus, cristãos e muçulmanos aceitam tudo isso como a Verdade Sagrada. Os pagãos, xamãs e panteístas do Extremo Oriente discordam; para eles, o mundo está repleto de deuses menores e é governado por outros superiores. Por falar nisso, a noção herege de que não há *nenhum* deus pode surgir para desafiar todas essas crenças. No entanto, na era Sombria Fantástica, praticamente todos (santos, sábios e cientistas) admitem o conceito de Poderes Superiores.

Tecnicamente, Deus, a Deusa ou os deuses qualificam-se como espíritos do tipo mais poderoso. Alguns deuses viajam pela Terra nas mais variadas formas, enquanto outros descansam nos Éteres dos Outros Mundos e cuidam de seus planos misteriosos. Um magus monoteísta hesitaria em colocar seu Deus em companhia de seres inferiores, mas definiria o Demônio como tal por puro desprezo. Os pagãos e xamãs não têm nenhum problema com a idéia de deuses entre os homens; para eles, os espíritos são tão comuns quanto as pessoas, e ocasionalmente mais ainda. Essas divindades podem ser tão caprichosas quanto qualquer mortal, e raramente se enquadram nas categorias "bom" e "mau" — eles simplesmente fazem o que querem. O truque é ficar do seu lado bom.

- **Anjos e Demônios:** Para muitos monoteístas, *todos* os espíritos pertencem a esta categoria; xamãs, panteístas e pagãos discordam. E verdade que *realmente* parece haver mais entidades ligadas à natureza que à moralidade. Mesmo assim, os servos espirituais de espíritos bons e ruins claramente existem; os angélicos promovem a vontade de Deus e levam as pessoas boas à salvação, enquanto os infernais desgastam as bases da Criação com tentações, vícios e violência. As formas mais perigosas de mágica solicitam — ou demandam — o serviço dessas entidades, muitas vezes através da renúncia a Deus, ao Demônio ou a ambos. Os assim chamados *Casüquetes* que aterrorizam magi errantes normalmente são considerados anjos ou demônios e parecem estar ligados a feiticeiros individuais. (Ver "O Castigo," Capítulo VIII.)

- **Fantasmas:** O Mundo Sagrado menciona o Céu e o Inferno; entretanto, alguns espíritos parecem nunca chegar a um ou a outro. Presos entre a vida e a eternidade, esses fantasmas normalmente causam problemas para os vivos. Os místicos de terras distantes afirmam que os espíritos ancestrais cuidam de seus descendentes, mas muitos europeus zombam da idéia de fantasmas benevolentes. Magi ligados à Morte visitam o assombroso Mundo Inferior, onde aparições brincam com o mundo dos vivos; ocasio-

nalmente, essas aparições atravessam elas mesmas a Película... (**Crusade Lore** apresenta uma seção sobre os Mortos Inquietos e suas atividades durante este período, e **Wraith: The Oblivion** apresenta uma visão dos fantasmas e de seu mundo no século XX.)

- **Naturae:** Os espíritos da natureza e dos elementos assumem formas adequadas; muitos assemelham-se a animais ou plantas ou combinações destes, enquanto outros assumem aspectos humanóides. Dentre todos os espíritos, essas entidades são as mais óbvias. Alguns representam cores, conceitos ou sonhos; outros ajudam animais ou "apoiam" xamãs humanos; outros ainda personificam a perversão. Estes últimos, muitas vezes chamados de *Malditos*, possuem hospedeiros e alimentam-se de podridão espiritual ou material. Bruxos, xamãs e magos Herméticos reconhecem os diferentes Naturae e muitas vezes estabelecem pactos com eles. Simples e amorais, esses espíritos são os mais diretos de sua espécie. (Ver **Lobisomem: O Apocalipse** e **Axis Mundi: The Book of Spirits** para maiores detalhes sobre os Naturae.)

- **Antevos:** Outrora essas criaturas viviam na Terra; por alguma razão, elas passaram para os planos espirituais e vieram a tornar-se parcialmente espirituais. Alguns supostamente começaram como pessoas, enquanto outros são sobreviventes de espécies extintas. A maioria dos Antevos reside em Reinos adequados a seus temperamentos bizarros, mas alguns realizam jornadas intermináveis através das Névoas. Os magi que cuidam de animais mágicos moribundos afirmam que muitos Antevos costumavam ser criaturas vivas que se cansaram deste mundo; caso se acredite neles, logo *todos* os animais mágicos desaparecerão, deixando a Terra árida e triste.

- **Hospedeiros espirituais:** Criaturas materiais possuídas por seres efêmeros, esses hospedeiros combinam poderes espirituais com corpos humanos. Pagãos celtas contam histórias sobre *fomori* que lutaram contra os Wyck e seus aliados; de tempos em tempos, outros destes nascem a partir de acordos infernais e paixões corrompidas. Outros hospedeiros espirituais abrigam "inquilinos" demoníacos, fantasmagóricos ou até mesmo celestiais, que usam a carne para seus próprios propósitos e então partem. As criaturas híbridas que surgem dessas uniões são mais fracas que espíritos mas muito mais poderosas que seres mortais.

As celestiografias e demonologias tradicionais — consideradas dogmas desde a Idade das Trevas — parecem um pouco obsoletas depois que os místicos começam a comparar as observações. A grande diversidade de "entendidos" sobre a Criação desafia uma ordem rígida. Os tomos cristãos mencionam os 666 exércitos abissais e três grandes fileiras celestes; os sutras hindus falam de vários *milhões* de deuses; acrescente os pagãos, as tribos, os budistas e todos os outros ao retrato espiritual e a confusão é inevitável. Obviamente, o Coro Celestial ainda segue as antigas hierarquias espirituais, mas a maioria dos místicos do Conselho procura uma forma nova e melhor de compreender os Etéreos. Na Ordem de Hermes, estudiosos dedicados catalogam os Umbróides de acordo com o poder relativo dos espíritos. Quatro níveis — Celestinos, Lordes, Preceptores e Asseclas — são definidos pelo Conselho dos Nove, mas nunca serão realmente difundidos. Os Verbena, Oradores dos Sonhos, Videntes e Chakravanti recusam-se a definir os espíritos por esses termos; para eles, as designações Herméticas são praticamente uma blasfêmia. Mesmo

assim, os registros do Conselho utilizam esses termos, ainda que apenas por clareza.

A Ordem da Razão considera todos os espíritos como *Imaginis* — reflexos ou fantasmas. Observando que os Umbróides parecem ir e vir, os estudiosos Dedaleanos criaram a *Teoria da Constante Milleseptuaginta Imaginis*; de acordo com esse tratado (publicado pela primeira vez em 1423 por Stefano Alexandri, que provavelmente não tinha nada melhor para fazer), 70 mil espíritos existem ao mesmo tempo. Cada um cria um "véu" entre os mortais e Deus; caso se olhe através de um deles — ou melhor ainda, eles sejam retirados — a Face Divina torna-se clara. A Teoria é particularmente popular entre jovens Mestres Celestiais, muitos dos quais aspiram ser os primeiros a ver a Face de Deus. Esse conceito resulta em três coisas dentro da Ordem: uma atitude hostil para com os espíritos, um ceticismo em relação aos Gabrielitas (que preferem as hierarquias antigas) e "contagens de Imaginis" realmente confusas nos arquivos. No século XIX, os Dedaleanos refutam oficialmente qualquer existência de espíritos; de acordo com relatos futuros, tais "manifestações" são ilusões, superstições ou alienígenas de dimensões hostis. Com o tempo, uma divisão dos Mestres Celestiais será incumbida de acabar com todas as "fantasias" Umbróides.

Místicos sem filiação continuam a definir os Etéreos pelas formas tradicionais — deuses para alguns, monstros para outros, mistérios para todos. (**Exemplos de diversos tipos de espíritos podem ser encontrados no Apêndice. O Capítulo VI apresenta conselhos para Narradores em relação a espíritos e os Outros Mundos.**)

Regras Espirituais (Opcional)

Como criaturas de efêmera e não de matéria, os espíritos seguem regras ligeiramente diferentes. Seu grupo pode usar estes sistemas ou descartá-los, como você preferir.

Características

Antes de tudo, seres Umbrais usam Características diferentes dos humanos:

- **Força de Vontade:** Um reflexo da determinação inata, essa Característica assume o lugar da Destreza e permite que um espírito se movimente ou ataque. A dificuldade para acertar um alvo humano normalmente é 5.

Dificuldade	Ação
3	Fácil
5	Razoavelmente simples
6	Normal
8	Difícil
10	Praticamente impossível

- **Fúria:** Um medida do ódio bruto, a Fúria inflige dano em alvos materiais e efêmeros. Para cada sucesso num teste de Fúria (dificuldade 6), o espírito inflige um Nível de Vitalidade de dano em seres materiais ou remove um ponto de Poder de outro Umbróide.

- **Gnose:** No lugar das Características Sociais e Mentais, um espírito utiliza sua Gnose. Qualquer Habilidade que o Imago possua — Sedução, Ocultismo, etc. — também seria somada a esta Característica.

- **Poder:** Como fontes da Criação, os espíritos utilizam-

se de reservas inatas de Poder místico. Quanto maior essa Característica, mais poderoso é o espírito. Encantos usam Poder, enquanto danos acabam com ele. Um Umbróide que esgote seu nível de Poder, seja através de dano seja através de uso excessivo, desaparece por um dia ou até que possa Reformar-se; entidades realmente poderosas são capazes de Reformar-se em uma hora ou menos.

Um espírito sem Poder começa a desaparecer; ataques criam grandes buracos em seu corpo. Para ficar "saúdável" outra vez, um espírito entra em Descanso, um estado de sonhos em que a Criação restaura o Poder do ser. Para cada hora que o espírito Descansa, ele recupera um ponto de Poder. Alguns dizem que Deus (ou o Demônio) cuida de Seus emissários, enquanto outros insistem que o carma do espírito ou suas ligações com a essência do Mundo detêm a chave para sua energia mística.

Um xamã pode transformar um Umbróide num fetiche se ele souber Espírito 4. Um espírito preso a um fetiche automaticamente entra em Descanso e continua assim até que seja solto. O poder do fetiche é ativado pelo usuário, não pelo espírito. Um fetiche recém-criado precisará de tempo para recarregar-se e alcançar seu Poder máximo antes de ser utilizado, o que pode levar algum tempo no caso de espíritos mais poderosos. Esse fetiche não terá qualquer utilidade para o xamã até que seu Poder seja completamente restaurado, e o espírito provavelmente ficará... descontente... em tornar-se parte de um brinquedo de um mortal qualquer. (Ver página 261.)

Tarefas

• Combate

Em seu estado natural, os espíritos não são capazes de atacar fisicamente. Um espírito hostil testa sua Força de Vontade para golpear, então testa sua Fúria para determinar o dano. Ambos os testes são feitos contra uma dificuldade igual a 6. Cada sucesso obtido causa um Nível de Vitalidade de dano agravado. Um mago pode absorver o dano com contramágica de Espírito (e apenas Espírito), dificuldade 6, ou testando seu Arete contra uma dificuldade igual a 8. Cada sucesso reduz o dano do espírito em um Nível de Vitalidade. Umbróides que lutam entre si reduzem o Poder um do outro, não a Vitalidade.

Um espírito Materializado ataca, absorve dano e defende-se usando seus Atributos Materializados; um Umbróide em seu estado normal não pode absorver dano, a não ser que tenha o Encanto Armadura. De qualquer forma, a Gnose ainda substitui as Características Sociais e Mentais. A cura exige o Encanto apropriado ou a retirada para a Umbra.

• Comunicação

Os Umbróides falam línguas diferentes daquelas dos seres físicos. A comunicação espiritual é mais uma forma de compreensão entre grupos do que uma linguagem. Entretanto, nem todos conseguem compreender os espíritos; um magus precisa de Espírito 2 para comunicar-se com seres Umbróides, a não ser que esses seres também falem idiomas humanas conhecidos.

• Movimento

Todos os espíritos podem voar ou flutuar. A distância máxima (em metros) que eles podem percorrer em um turno é igual a 20 + Força de Vontade. No entanto, metros e centímetros não significam muito nas Névoas; as distâncias podem mudar inesperadamente — e isso acon-

tece com frequência.

• Perseguição

Um espírito tentando fugir testa sua Força de Vontade contra uma dificuldade igual a 6. Ele começa com três sucessos automáticos porque está em seu mundo. Para segui-lo, um personagem humano precisa testar sua Destreza + Esportes (se caminhou através das Névoas até os Outros Mundos) ou seu nível de Força de Vontade (se entrou através da viagem astral). A dificuldade para ambos os testes é 8 — os Outros Mundos não são o mundo de um mago! Um espírito com mais de 10 sucessos consegue escapar, e um que possua o Encanto **Reforma** pode simplesmente desaparecer sem esforço.

Encantos

O poder místico dos Outros Mundos vem através de Encantos — as mágicas naturais dos seres espirituais. Essas mágicas exigem uma certa quantidade de Poder para serem usadas. A maioria dos Encantos dura apenas um ou dois turnos.

• **Sentido de Orientação:** A maioria dos espíritos tem um senso natural de orientação no mundo espiritual e é capaz de viajar sem muitas dificuldades. Encontrar algo em particular custa um ponto de Poder.

• **Aparecer:** Com esse Encanto, o espírito pode se manifestar para um observador terreno sem assumir uma forma material. No entanto, ele não é capaz de afetar o mundo material de nenhuma forma enquanto estiver usando esse Encanto. Uma especialidade dos demônios, que usam-na para zombar de suas vítimas. Custa cinco pontos de Poder.

• **Armadura:** Esse encanto fornece ao espírito um dado de absorção por ponto de Poder gasto. É a única maneira pela qual um espírito pode absorver dano, a não ser que ele esteja Materializado. O espírito pode usar esse Encanto em qualquer momento no turno de combate antes do teste de avaliação de dano.

• **Rajada de Fogo:** O espírito consome seus oponentes com fogo. Custa dois pontos de Poder por dado de dano.

• **Influência Maléfica:** Esse encantamento demoníaco permite que um espírito incite as piores paixões de um alvo. Se o espírito atacar com sucesso, o alvo precisa fazer imediatamente um teste de Força de Vontade. Se fracassar, seu lado ruim irá aflorar; se sofrer uma falha crítica, essa "besta" torna-se uma companheira permanente. O custo é de dois pontos de Poder.

• **Purificar os Domínios Sombrios:** Esse Encanto purifica toda corrupção espiritual nas proximidades. O custo de Poder é 10.

• **Corrupção:** O espírito pode sussurrar uma sugestão maligna no ouvido do alvo — uma sugestão realmente tentadora. O custo é de um ponto de Poder.

• **Criar Chamas:** Ao ser bem sucedido num teste de Gnose, o espírito pode criar chamas pequenas. A dificuldade varia (de 3 para chamas pequenas até 9 para incêndios devastadores). O custo de Poder varia de um a cinco pontos.

• **Criar Vento:** O espírito pode criar efeitos com o vento. O custo de Poder varia de um ponto para uma brisa até 20 para um tornado.

• **Sentido Elemental:** Um talento da maioria dos espíritos elementais, esse Encanto permite que o ser perceba

qualquer coisa que esteja tocando o elemento da entidade (ou que esteja muito próxima dele). Essa percepção se estende por um raio de aproximadamente 150 metros ao redor do espírito e permite que ele "veja" em todas as direções. Nesse raio, um elemental do fogo pode ver tudo numa distância de um ou dois metros de uma chama e um espírito da madeira pode observar o que acontece perto de sua árvore. Esse Encanto custa cinco pontos de Poder e dura por aproximadamente uma hora.

• **Inundação:** Com um gesto de sua mão, o espírito faz com que toda a água de uma área se eleve. Lagos, rios e enseadas próximos a esse Encanto podem causar inundações graves. O custo é de cinco pontos de Poder para um raio de 1,6 quilômetros.

• **Curar:** Com um toque, o espírito pode curar a si mesmo, outro espírito ou um ser material. Esse Encanto custa dois pontos para cada ponto de Poder curado ou cinco pontos por Nível de Vitalidade.

• **Raio:** Como Júpiter, o espírito lança um raio. O Poder custa dois pontos por dado de dano causado.

• **Materializar:** Um espírito com esse Encanto pode criar uma forma física de si mesmo. Para fazê-lo, a Gnose do espírito precisa ser igual ou maior do que o nível de Película da região. Quando um espírito se Materializa, ele gasta Poder para criar um corpo e Características Físicas. No entanto, a Gnose ainda representa os Atributos Sociais ou Mentais da entidade. O custo de Poder é o seguinte:

Custo de Poder	Característica
1	Por nível de Atributo Físico
1	Por dois níveis de Habilidade
1	7 Níveis de Vitalidade (como um mortal)
1	Por Nível de Vitalidade adicional (cada Nível de Vitalidade extra também aumenta seu tamanho)
1	Por Nível de Vitalidade curado (regenera dano à forma física do espírito), por três se o dano foi causado por magikas de Espírito
1	Armamento: por dado de dano agravado causado além dos provenientes da Força (Mordidas valem um dado, garras valem dois, etc.)

Os Umbróides não têm limites para seus níveis de Atributos e Habilidades. Um espírito pode criar um corpo extraordinariamente forte e ágil caso gaste Poder suficiente. No entanto, a maioria tem "formas padrões" que adquirem regularmente.

Exemplo: Um anjo tece uma forma agradável para si mesmo. Ele gasta 16 pontos de Poder para as seguintes Características — Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Briga 4, Esquiva 3, Furtividade 3 e sete Níveis de Vitalidade.

Um espírito pode permanecer Materializado pelo tempo que desejar, mas não pode entrar em áreas com um nível de Película maior do que sua Gnose. Enquanto estiver Materializado, o espírito não pode recarregar seu Poder. Quando uma entidade Materializada luta, o dano se aplica a seus Níveis de Vitalidade, não a seu Poder; se os Níveis de Vitalidade do espírito forem reduzidos a zero, ele se dissipa e não pode retornar à Terra por um dia. (Observe que o dano agravado sofrido por um espírito é aplicado a seus Níveis de Vitalidade e a seu Poder. Portanto, um espírito

nem sempre pode escapar ileso de suas incursões na Terra.)

• **Fundir:** Alguns espíritos podem transformar-se em seus elementos nativos e "desaparecer." Isso leva um turno e torna o elemental completamente inalcançável. O elemento pode ser perturbado após a partida do espírito, mas a entidade consegue fugir. Tais Encantos funcionam apenas no ambiente natural do espírito — um espírito do fogo não pode Fundir-se à terra. O custo é de dois pontos de Poder.

• **Comunicação Telepática:** Um espírito com esse Encanto pode falar diretamente na mente de um alvo. O custo é de três pontos.

• **Possessão:** Um membro dos Exércitos Infernais pode possuir um ser vivo ou objeto inanimado. A possessão exige um teste bem sucedido de Gnose (a dificuldade é igual à Força de Vontade da vítima ou 6 para itens não mágicos). O número de sucessos equivale à velocidade com que a possessão ocorre:

Sucessos	Tempo Despendido
1	Seis horas
2	Três horas
3	Uma hora
4	Quinze minutos
5	Cinco minutos
6+	Instantâneo

Durante o tempo gasto para possuir sua vítima, o espírito se arrasta para um local sombrio e isolado no mundo espiritual; ali ele entra num transe e envia sua essência para a vítima. Se for atacada durante esse período, a entidade perde seu elo com o mundo material. Espíritos que realizam possessões costumam ser protegidos por outros de sua espécie para assegurar que o procedimento não seja perturbado.

• **Reforma:** Esse Encanto permite que um espírito se dissipe e Reforme-se em algum outro lugar das Névoas — normalmente bem longe. O custo de Poder é igual a 20.

• **Metamorfose:** O espírito pode assumir a forma de qualquer coisa que deseje. Ele não adquire os poderes ou habilidades da nova forma, apenas a forma e a aparência. O custo de Poder é igual a cinco.

• **Ler a Alma:** Com um olhar, o espírito pode ver o temperamento de uma pessoa. Isso não é uma leitura da mente, mas um bom indicador da culpa, inocência ou paixões de uma pessoa. O custo é de três pontos de Poder.

• **Levar o Espírito:** Este poder temível permite que um demônio retire um humano do mundo material e leve-o diretamente para alguma prisão nos Outros Mundos. Se o Umbróide obtiver quatro sucesso ou mais num teste de Força de Vontade (dificuldade 7), o mortal atravessa a Película e é levado para o Reino pessoal do espírito. Uma vez lá, ele pode *tentar* escapar; no entanto, as correntes do Inferno costumam ser resistentes e, freqüentemente, eternas... O custo de Poder é igual a 25 e leva o espírito junto com seu alvo.

• **Rastrear:** O espírito pode rastrear sua presa como um caçador experiente. O custo de Poder é igual a cinco.

• **Ondas:** Ao fazer as águas se agitarem, um espírito pode tentar afogar suas vítimas, impedir navegações ou puxar nadadores para baixo. Esse Encanto cria correntes fortes na superfície de qualquer líquido ou abaixo dela. O custo é de cinco pontos de Poder por um raio de 15 metros

ENTRAM EDWARD E
KESTRAL, DISCUTINDO
SILENCIOSAMENTE.

ENTÃO
VÁ E SEJA COVARDE. NÃO
ME IMPORTA

MULHER, VOCÊ ESTÁ LOUCA!
SEREMOS COMIDA DE
CORVO PELA MANHÃ SE
FICARMOS!

EU
NÃO.

ENTÃO
CALE-SE E DEIXE QUE EU
MOSTRE O CAMINHO.

QUIETO, SENHOR!
ESTAMOS ÀS SOMBRA DA
MURALHA.

VOCÊ
PLANEJA SUBIR
SEM UMA CORDA?
GAROTA,

VOCÊ É MAIS
LOUCA DO QUE
PENSEI!

MEU
DEUS, MULHER!
NÃO QUERO VER POR BAIXO
DE SUAS SAIAS!

SE
SEU FÍGADO FOR DO
TAMANHO DESTA
CORDA,

ESTA NOITE ESTAREI
SOZINHA.

VOCÊ
É FORTE, GAROTA.
ADMITO ISSO.

NÃO
É FÁCIL PUXAR UM
HOMEM NUMA
ARMADURA...

CALMA,
BOM EDWARD!

PEÇO
QUE MORDA A
LÍNGUA!

ESTA-
MOS AO LADO
DO PERIGO.

TENHO
AS CICATRIZES
PARA PROVÁ-LO.

QUIETO.

Exemplo de Jogo

O Jogo é Tudo

A crônica "Cruzes Sangrentas" de Jean-Marc chega a um novo nível quando Jason traz seu personagem Maçônico, Edward Geisler, para um grupo com Kestral (a bruxa de Nik do **Capítulo IV**) e a misteriosa Christina de Aeoli (interpretada por Rachelle). Um cristão robusto com um talento para a produção de armas, Edward discute com os outros desde o começo — o que é justamente o que Jean-Marc desejava.

Quando as investigações de Kestral sobre o barão Tyburn se complicam, ela resolve retornar. Edward tem seus próprios problemas para resolver com o senhor feudal; há rumores de que o mestre da casa estava por trás de uma recente possessão demoníaca em Warwick — uma possessão instigada por uma das Missas Negras de Tyburn. O barão fornece um inimigo comum para Kestral e Edward. O que também é bom — os dois precisam de *tudo* que puderem ter em comum!

Uma viagem longa leva os feiticeiros às terras do barão Tyburn. A partir daí, eles terão que ser silenciosos e cuidadosos. Ambos fazem testes de Destreza + Furtividade à medida que se aproximam da mansão. Um erro agora poderia matá-los.

Sucesso.

Os magi preparam-se para escalar. Nik e Jason interpretam a antipatia dos personagens um pelo outro enquanto determinam suas Paradas de Dados. A Destreza 5 e os Esportes 2 de Kestral concedem sete dados a Nik; Jason tem cinco — três pela Destreza 3 e dois por Esportes 2. Como Edward não escala muito bem, ele prepara um gancho e uma corda.

Kestral sobe do modo difícil. Marc estabelece uma dificuldade igual a 7. Nik observa que ela tem dados suficientes em sua Parada de Dados (sete) para realizar a tarefa automaticamente. Marc pede que ela faça um único teste, apenas para certificar-se de que não sofre uma falha crítica. Enquanto isso, Jason faz com que Edward jogue seu gancho para cima — Destreza + Esportes, dificuldade 8 dadas a escuridão e a altura da muralha. Ele obtém um dois, um quatro, dois oitos e um 10. Vitória!

Nik faz seu teste sem problemas, por isso Kestral chega ao topo muito antes de Edward. Jason falha num teste de Destreza + Esportes no meio do caminho e Kestral tem que ajudá-lo. Antes que ela o faça, Nik faz com que a bruxa olhe ao seu redor com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8 por causa da escuridão). Ela se lembra muito bem do perigo por aqui. Marc quer que seus jogadores fiquem paranóicos, então ele faz o teste para Nik e mantém o resultado em segredo. "Bem," ele diz a Nik, "você não percebe nada..."

"... Mas por outro lado você também não percebeu o cachorro da última vez."

ESTAMOS QUASE NO
QUARTO DE QUE FALEI,

COM AS PROVAS DA
INFÂMIA DO BARÃO.

ESPERE
AQUI. SUA
LANTERNA IRÁ NOS
DENUNCIAR.

ENTRA MADRIGAL.

O QUE
TEMOS
AQUI?

UM
HOMEM TÃO CORAJOSO,
ESGUEIRANDO-SE NOS CORREDORES
DE MEU SENHOR

A ESTA HORA. PODE
ME EXPLICAR?

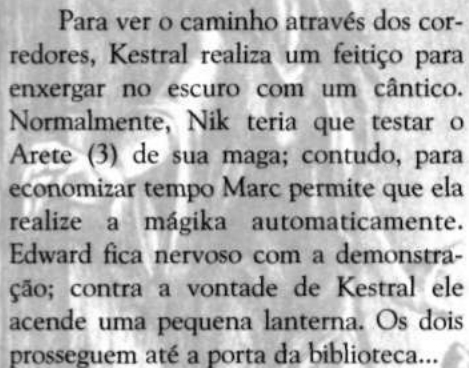
PO... POR FAVOR,
SENHORITA, NÃO SE
ASSUSTE.

SÓ PROCURAVA A BIBLIOTECA
DE SEU SENHOR.

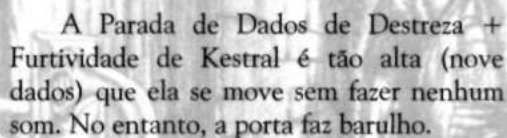
CONFESSO QUE TENHO UM AMOR POR
LIVROS MAIOR QUE MINHA SABEDORIA E QUE
MEU BOM SENSO.

É MESMO?

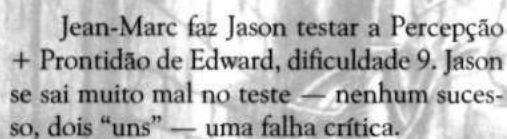
ENTRA O INFERNAL.



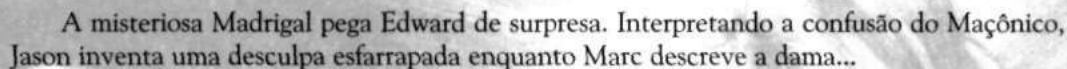
Para ver o caminho através dos corredores, Kestral realiza um feitiço para enxergar no escuro com um cântico. Normalmente, Nik teria que testar o Arete (3) de sua maga; contudo, para economizar tempo Marc permite que ela realize a mágica automaticamente. Edward fica nervoso com a demonstração; contra a vontade de Kestral ele acende uma pequena lanterna. Os dois prosseguem até a porta da biblioteca...



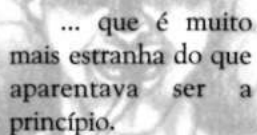
A Parada de Dados de Destreza + Furtividade de Kestral é tão alta (nove dados) que ela se move sem fazer nenhum som. No entanto, a porta faz barulho.



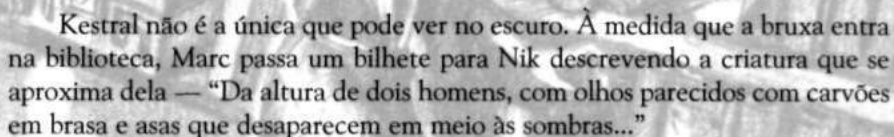
Jean-Marc faz Jason testar a Percepção + Prontidão de Edward, dificuldade 9. Jason se sai muito mal no teste — nenhum sucesso, dois “uns” — uma falha crítica.



A misteriosa Madrigal pega Edward de surpresa. Interpretando a confusão do Maçônico, Jason inventa uma desculpa esfarrapada enquanto Marc descreve a dama...



... que é muito mais estranha do que aparentava ser a princípio.



Kestral não é a única que pode ver no escuro. À medida que a bruxa entra na biblioteca, Marc passa um bilhete para Nik descrevendo a criatura que se aproxima dela — “Da altura de dois homens, com olhos parecidos com carvões em brasa e asas que desaparecem em meio às sombras...”

ELES LUTAM

HAI!

HAI!

HAI!

HAI!

HAI!

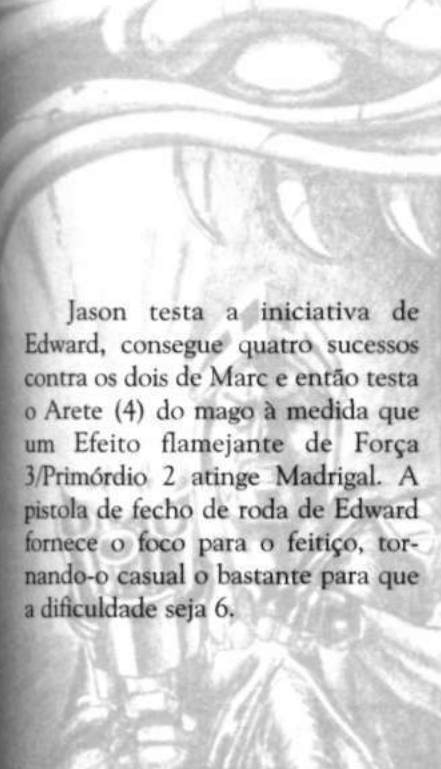
SE UM DE NÓS VAI
PARA O INFERNO,
AMIGO,

JURO QUE NÃO
SEREI EU!

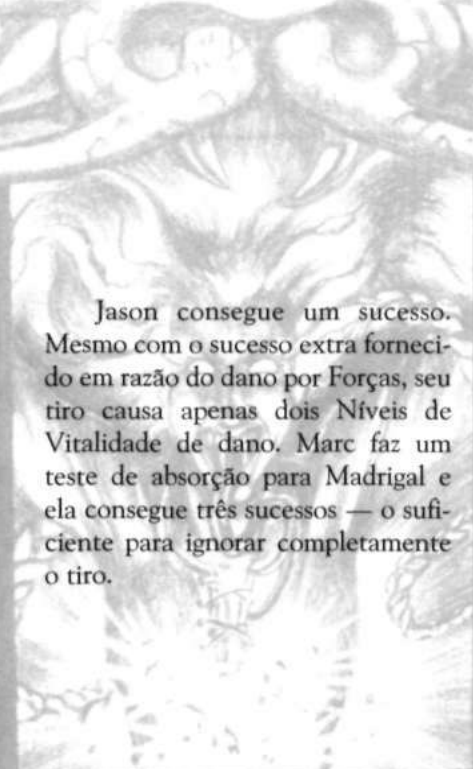
BUM!!

CHEGA
DE ESCONDER-SE.

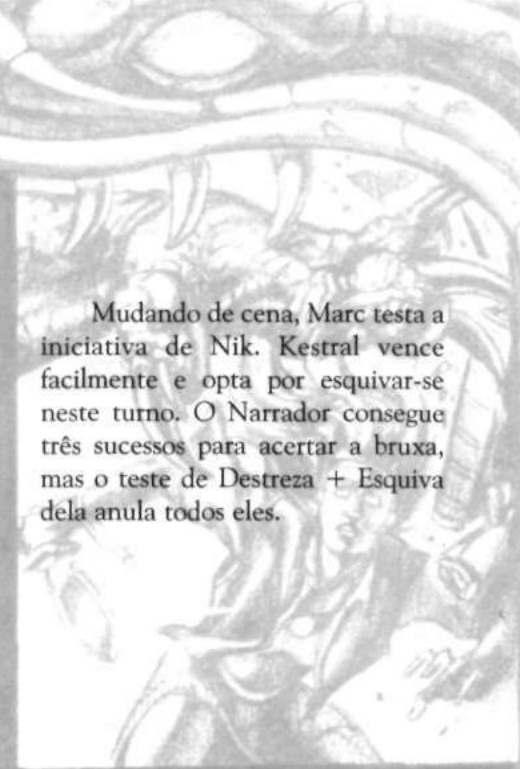
VAMOS
LIMPAR O LUGAR



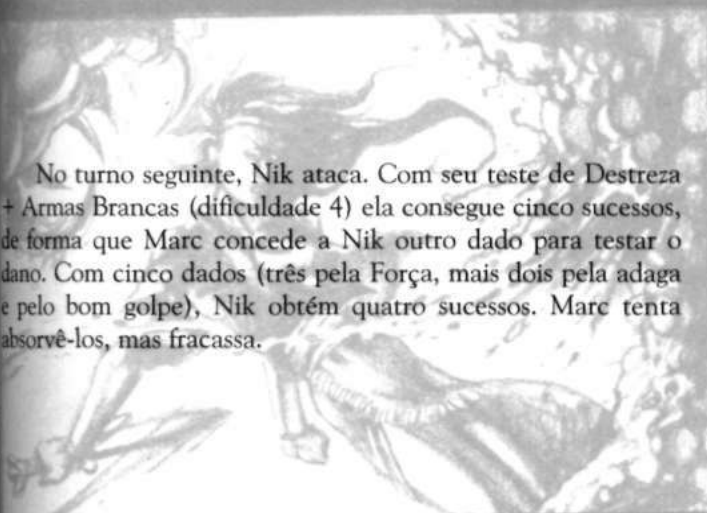
Jason testa a iniciativa de Edward, consegue quatro sucessos contra os dois de Marc e então testa o Arete (4) do mago à medida que um Efeito flamejante de Força 3/Primórdio 2 atinge Madrigal. A pistola de fecho de roda de Edward fornece o foco para o feitiço, tornando-o casual o bastante para que a dificuldade seja 6.



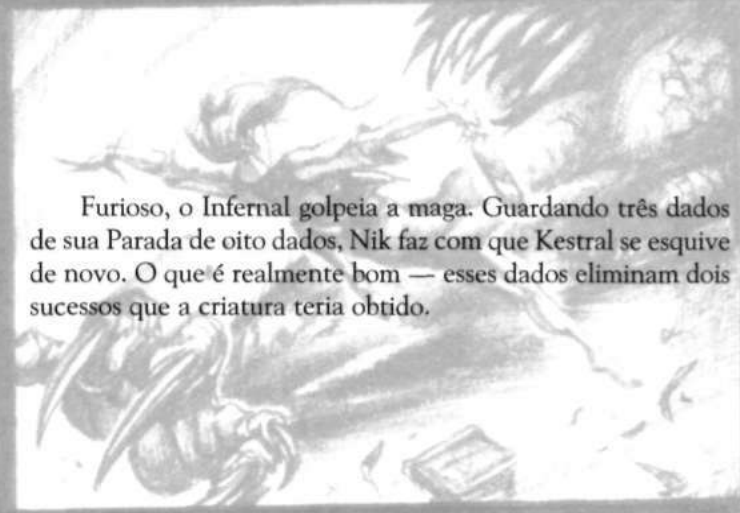
Jason consegue um sucesso. Mesmo com o sucesso extra fornecido em razão do dano por Forças, seu tiro causa apenas dois Níveis de Vitalidade de dano. Marc faz um teste de absorção para Madrigal e ela consegue três sucessos — o suficiente para ignorar completamente o tiro.



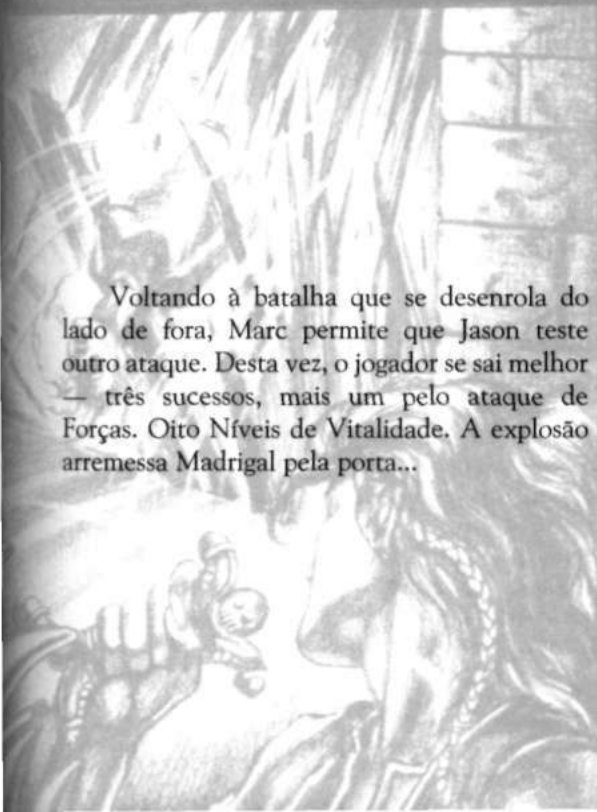
Mudando de cena, Marc testa a iniciativa de Nik. Kestral vence facilmente e opta por esquivar-se neste turno. O Narrador consegue três sucessos para acertar a bruxa, mas o teste de Destreza + Esquiva dela anula todos eles.



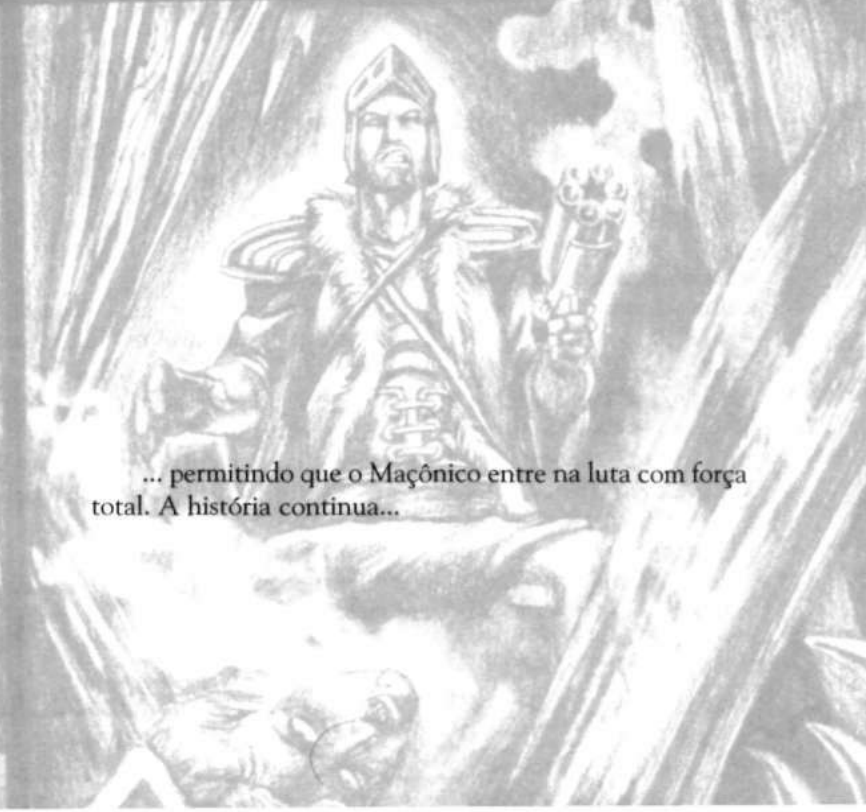
No turno seguinte, Nik ataca. Com seu teste de Destreza + Armas Brancas (dificuldade 4) ela consegue cinco sucessos, de forma que Marc concede a Nik outro dado para testar o dano. Com cinco dados (três pela Força, mais dois pela adaga pelo bom golpe), Nik obtém quatro sucessos. Marc tenta absorvê-los, mas fracassa.



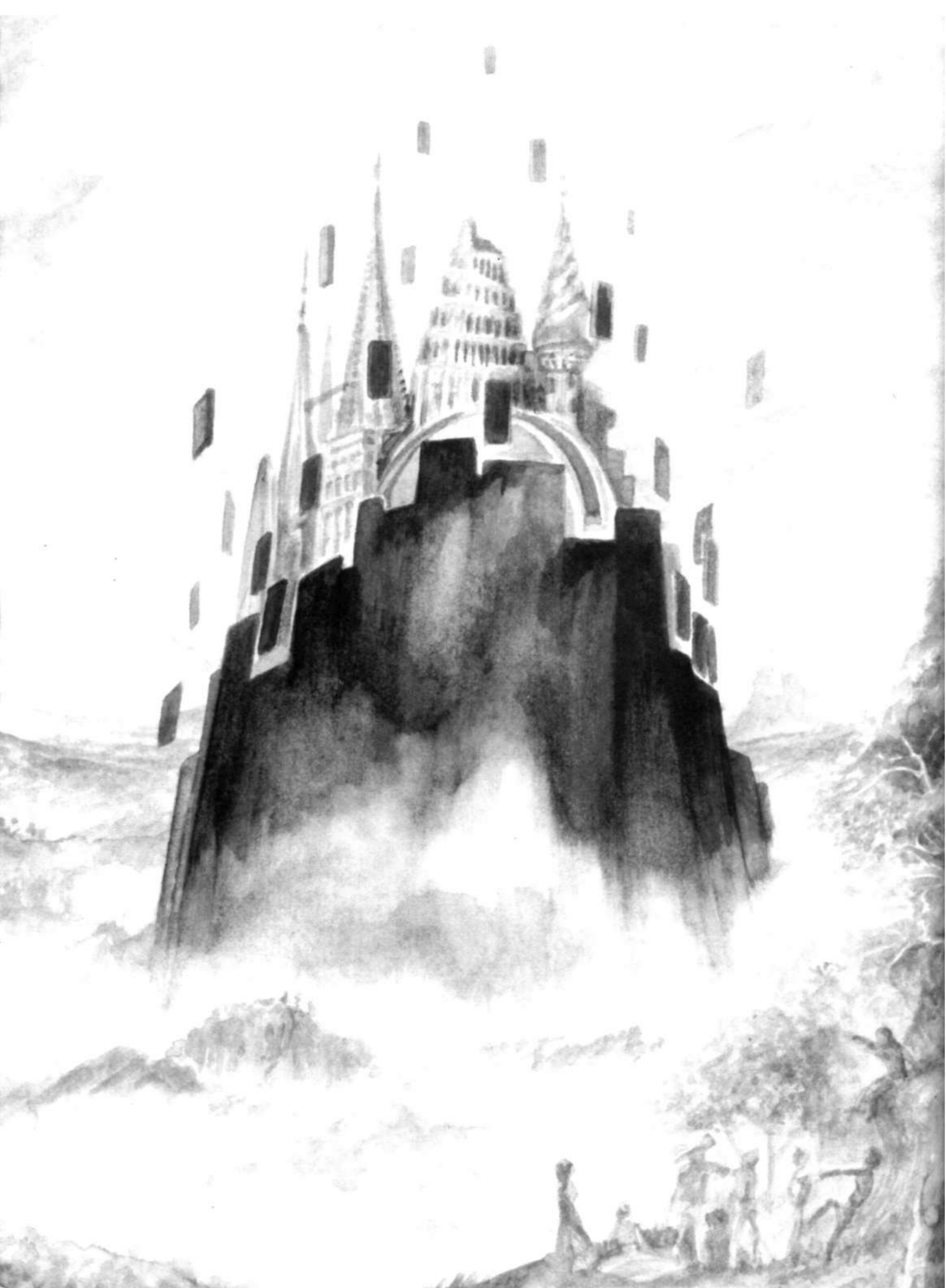
Furioso, o Infernal golpeia a maga. Guardando três dados de sua Parada de oito dados, Nik faz com que Kestral se esquive de novo. O que é realmente bom — esses dados eliminam dois sucessos que a criatura teria obtido.



Voltando à batalha que se desenrola do lado de fora, Marc permite que Jason teste outro ataque. Desta vez, o jogador se sai melhor — três sucessos, mais um pelo ataque de Forças. Oito Níveis de Vitalidade. A explosão arremessa Madrigal pela porta...



... permitindo que o Maçônico entre na luta com força total. A história continua...





Capítulo VIII: Regras de Mágika

*Sua mãe era uma bruxa, uma bruxa tão forte
Que podia controlar a lua, fazer a maré subir e descer,
E deter a seu comando sem seu poder.*
— William Shakespeare, *A Tempestade*

A Piedade Tem um Coração Humano

Tábuas rangendo acordaram Agnesa de seu sono profundo. Antes que pudesse falar, a voz contida de Karel ecoou nas trevas.

"Silêncio, Agnesa. E hora de terminar nossa associação."

"O quê! O que você quer dizer?" perguntou Agnesa num sussurro assutado.

"O mestre Ottavio pretende testá-la amanhã." Sua voz era terrivelmente séria, o que a surpreendia e assustava. Ela não fora testada antes?

Vendo sua hesitação, ele continuou: "Ele suspeita que você se atem às tradições antigas e pretende testar sua crença e conhecimento. Conheço a verdade e sei que meu mestre não tem a compaixão e piedade que você possuiu em tamanha abundância."

Sem mais discussões, Agnesa vestiu suas roupas de viagem surradas, antes de segui-lo, amaldiçoando silenciosamente os rangidos das escadas e da porta de carvalho. "Quando vamos?" ela sussurrou conforme eles saíam.

"Não, 'nós' não," respondeu Karel. "O cavalo já está selado. Use as moedas na algibeira para ajudá-la em seu caminho para Roma. Lá você poderá encontrar outro mentor."

"Mas por que você não vai comigo? Certamente você não deseja ficar com aquele cruel..."

Ele a silenciou com um suspiro triste. "Cruel ou bondoso, isso não importa. Ele é meu mestre, e preciso dele muito mais do que ele precisa de mim."

"Então você deveria ter aprendido a colocar a Razão acima de emoções ordinárias." A voz ríspida atravessou o pátio, assustando a ambos. Uma mão levantou o capuz de uma lanterna lindamente trabalhada. **Ottavio!** Ele segurava o que parecia ser um arcabuz curto, embora Agnesa não pudesse sentir o cheiro de pólvora. "Você me desaponta, Karel," ele disse. "Volte para seu quarto, aprendiz, para que reflita sobre seus fracassos. E você, garota," ele disse, apontando a arma para Agnesa, "agradeça porque seu fim será rápido, e não nas mãos de um inquisidor."

Uma luz brilhou sobre os olhos do mestre. Ele deu um passo para trás, surpreso. Agnesa viu um pequeno espelho de prata na palma de Karel, refletindo o brilho da lanterna contra o rosto de seu captor.

Ottavio, parcialmente cegado, gritou enfurecido e apon- tou a arma na direção de seu traidor. Sem dar atenção à ordem de seu amigo para fugir, Agnesa caiu de joelhos e começou um canto aflito de redenção.

Faíscas subitamente voaram da pederneira. Uma pequena chama brilhava conforme a pólvora queimava. Com seus olhos bem fechados, Agnesa rezava por um milagre, que a bala nunca deixasse a arma...

Houve um brilho repentino diante das pálpebras de seus olhos, um estrondo, então um silêncio e o cheiro desagradável de enxofre. Ela ouviu Karel, tossindo. "Que eu me lembre deste momento," ele finalmente disse, "e nunca mais questione o poder de sua fé."

A maga abriu seus olhos.

A arma explodira. Seus restos estavam espalhados no local onde antes se encontrava Ottavio. Realmente fora um milagre.

"Agradecemos a Deus," ela sussurrou para Karel, segurando sua mão. "Mas rapidamente. Os guardas logo estarão aqui..."

Regras do Domínio

Em muitos aspectos, o homem é o auge da Criação. Feito à imagem de Deus (ou pelo menos favorecido pelos deuses), os filhos de Adão e filhas de Eva saboreiam o fruto da Árvore do Conhecimento e falam as diversas línguas de Babel. Em muitos aspectos, o magus é o virtuoso, o super-homem. Acima de seu irmão comum, ele detém poderes elementais e conhecimentos fantásticos. O preço dessa Arte é o distanciamento em relação aos mortais. Desde o momento do Despertar, aplicam-se regras novas.

Os sistemas de jogo para mágika de **Mago** diferem ligeiramente das Características normais discutidas nos **Capítulos IV e VII**; no entanto, os princípios dessas regras continuam sendo os mesmos e são razoavelmente simples. O capítulo a seguir cobre os sistemas básicos, complicações opcionais, aspectos da história e exemplos de feitiços da Grande Arte. Essas regras exigem um pouco de discernimento e imaginação, mas sempre se espera isso.

A mágika não exige mais nada.

Liberdade para Criar

(Observação: Mais uma vez, a palavra "você" aplica-se tanto para os jogadores como para os personagens.)

Em **A Cruzada dos Feiticeiros**, o estilo da mágika é livre. Você cria o feitiço de que precisa quando precisar dele. Um magus é mágiko, uma personificação da força da mudança; desse modo, seria inadequado representar todos os encantamentos possíveis com uma coleção de "mágicas" genéricas — especialmente porque os magi vêm de todos os tipos de terras e culturas. Assim, em **Mago**, todos os feitiços são feitos sob encomenda, determinados por sua imaginação, conhecimento e vontade.

Essa liberdade tem dois preços. O primeiro é o discernimento. Sim, você pode deturpar o sistema a seguir. Sim, você pode puxar a lua do céu e acertar a cabeça do

inimigo com ela (pelo menos em teoria). Sim, você pode discutir horas e horas sobre as particularidades de cada operação. Esse sistema não é, e não pretende ser, fixo. Um sistema de regras de estilo livre presume um certo grau de maturidade. Ele assume que você, o jogador, está mais interessado em contar uma história interessante do que em governar o mundo. Se esse não for o caso, talvez você devesse estar utilizando pontos de mana ou algo do gênero.

O segundo é o Castigo. Como diz o truísmo, *aquilo que você faz volta para você em triplo*. Às vezes ele volta quando você menos espera. No mundo Sombrio Fantástico, a mágika funciona; o modo como ela funciona nem sempre é claro. As vezes, a Dama da Sorte aparece e dá um golpe em sua mandíbula com uma manopla de ferro. Quando um mago refaz a Criação, ele fica sujeito a sofrer esse golpe. Em **Mago**, como na vida, nada vem de graça.

Mágika Casual

No mundo moderno, muitas pessoas consideram a mágika impossível; para lutar contra o peso da descrença, magos do século XX encobrem suas operações através de "-coincidências." Contudo, na era Sombria Fantástica, a mágika é totalmente plausível — desde que provenha das práticas da Arte. A mágika casual flui dessas práticas; tais feitiços assemelham-se à vontade de Deus, do Destino, da Sorte ou do Demônio.

Em termos de história, um magus usa rituais e talismãs aceitáveis, de modo a conciliar sua vontade e a Criação. Em termos de jogo, seus feitiços ocorrem com relativa facilidade e são menos suscetíveis a invocar o Castigo. Um magus cujos rituais equivalham às crenças em voga pode realizar alguns truques incríveis — vôo, conjuração, até mesmo metamorfose — sem "ofender" a ordem estabelecida. No entanto, essa ordem está mudando; à medida que surgem novas idéias, os conceitos sobre o que é ou não "possível" mudam tão rapidamente que os magos muitas vezes são pegos de surpresa. Assim, a mágika casual apresenta seus próprios riscos — o que funcionou hoje pode não funcionar amanhã...

Mágika Vã (ou Vulgar)

Ao colocar-se acima do Senhor ou das leis da Criação, um magus comete o pecado do Orgulho. Essa mágika vã parece inacreditavelmente orgulhosa; ao usá-la, o feiticeiro se eleva exageradamente. No futuro, operações tão grosseiras serão chamadas de "vulgares;" contudo, atualmente a maioria das pessoas aceita a idéia de controle Divino. Assim, as mágikas vãs parecem desafiar tanto a possibilidade como a reverência.

Em termos de história, os feitiços vãos sobrecarregam a ordem natural; em termos de jogo, torna-se mais difícil e arriscado realizá-los. Mágikas que desafiam o sistema de crenças local ou que surgem do nada colocam seu operador em perigo. Ironicamente, as mágikas vãs são necessárias para a sobrevivência da mágika; as correntes inconstantes da crença levam embora as tradições antigas. As mágikas de máquinas — que em muitos lugares são consideradas vãs — são a próxima onda. Para sobreviver à inundação que se avizinha, os místicos precisam aprender a disfarçar suas Artes chamativas por trás dos caprichos da Sorte — ou simplesmente empregar sua vontade pura.

Os Reinos da Crença

Então meu feiticeiro pode chutar uns traseiros, certo? Quero dizer, ele está usando a mágika e as pessoas acreditam na mágika, então posso fazer o que quiser, não?

Não é bem assim.

A mágika casual ainda depende da crença; e a crença tem limites. Mesmo no seu auge, o folclore europeu não aceitava pessoas que estalavam seus dedos e conjuravam holocaustos. Castelos flutuantes e exércitos de esqueletos aparecem nas lendas, mas no século XIV, tais coisas são consideradas, na melhor das hipóteses, contos de fadas. Mesmo os milagres da Bíblia ocorreram através do poder de Deus, não de magi hiper-poderosos. Em suma, a mágika tem seus limites.

Para uma referência rápida, considere os seguintes "limites da crença" em voga num cenário europeu:

Operações Vãs...

- Aparecem do nada, simplesmente com um desejo.
 - Envolvem máquinas complexas ("Isso nunca irá funcionar!") em vez de rituais místicos.
 - Pedem algo a Deus ou Seus agentes sem o devido favor, prece ou piedade.
 - Empregam estilos de culturas estranhas ou desconhecidas (xamanismo, Dô, tantrismo) que parecem inacreditáveis para as crenças européias.*
 - Conjuração rápida com Efeitos enormes (o lendário feitiço da bola de fogo); distorcem ou alteram muito a massa, a matéria ou a distância (encolher uma cidade, transformá-la em vidro ou enviá-la para a China).
- Se o Narrador acredita que um feitiço desafia as crenças locais, está no seu direito declará-lo vão.

Operações Casuais...

- Parecem acidentes (como as "coincidências" do século XX). No entanto, mesmo assim alguma invocação precisa dar margem à coincidência.
- Empregam pomadas, poções, varinhas, círculos, poeiras, relíquias ou outros itens previamente preparados.

Crença

A mágika não é nada sem a crença. Um magus tece a Criação porque ele *acredita* ser capaz de fazê-lo, não porque os pontos na planilha de seu personagem dizem que ele pode. Realmente, às vezes é fácil confundir a terminologia do jogo com os personagens, então vamos discutir estilos e doutrinas mágicas por um momento.

Em termos de jogo, você usa *Esferas* para realizar os feitiços de seu mágico; esses elementos, descritos adiante neste capítulo, permitem que você simule uma grande variedade de tecelagens. Não importa que estilo de mágika seu feiticeiro empregue, as regras continuam sendo as mesmas. Independentemente de ele ser um bruxo, um padre ou um artesão, ele usa as mesmas regras básicas. Então qual é a diferença?

A crença.

(Ver "Ferramentas Ritualísticas. ")

- Levam tempo para serem feitas, mesmo se a operação em si for rápida.
- Aumentam as habilidades humanas para níveis poderosos, mas não extremos (permitem que um homem corra mais que o normal, mas não mais rápido que o vento).

Se um feitiço parece enquadrar-se nos limites do folclore medieval, o Narrador deve considerá-lo casual.

Como um "exemplo cinematográfico," use filmes de fantasias menores, como *O Feitiço de Aquila*, *Dragonslayer* ou *Robin Hood: o Príncipe dos Ladrões* para determinar os limites da mágika casual. Coisas muito fantásticas — *Xena*, *Barão Munchausen* — se encontram longe da realidade. Os limites exatos dependem do Narrador e do estilo que ele deseja para o jogo; mesmo assim, a Dama da Sorte tem seus modos de repreendê-lo. (Ver "O Castigo.") E claro que terras distantes "aceitam" tipos diferentes de mágika — algumas das quais podem ser bem extraordinárias.

Observe que mesmo os feitiços casuais podem ser difíceis de executar. Quanto maior o feitiço, mais sucessos você precisa para lançá-lo (ver a tabela de Feitos Mágicos para exemplos) e mais Ressonância ele carrega. Você pode ser capaz de invocar o Espírito da Ganância para encher um quarto com ouro, mas serão necessários 10 a 15 sucessos para fazê-lo. Mesmo assim, o ouro terá uma aspecto fantástico, e o Senhor Demoníaco da Cobiça poderá considerá-lo um devedor.

Um quarto cheio de ouro realmente vale tudo isso?

- Vale o contrário para europeus usando suas Artes em terras distantes. A maioria das culturas tem conceitos muito restritos em relação à mágika nesta época. Um grupo de maias é capaz de aceitar tranqüilamente um feiticeiro maia, mas um Hermético espanhol desafia sua visão do mundo; assim, suas Artes seriam vãs na terra dos maias, mesmo que seus feitiços fossem casuais em sua terra natal. Via de regra, se um mago "não é daqui," considere suas Artes vãs.

Na seção "Sopro de Vida" do Capítulo IV, mencionamos a importância das crenças de seu personagem. Quando a mágika entra em cena, essas crenças tornam-se importantes. O estilo que o magus usa para lançar seus feitiços depende do que ele acredita que irá funcionar: um bruxo faz apelos a regiões remotas, conjura os espíritos de elementos e invoca Brigid para acender uma chama; um padre murmura uma prece a Deus, talvez entoando Salmo 5:8 ("Oriente-me, oh, Senhor, com sua justiça... ") para invocar um fogo; enquanto isso, o artesão constrói um aparelho que solta uma faísca quando uma roda é girada inflamando uma pequena reserva de combustível. Em termos de jogo, todos os magi usam Forças 3/Primórdio 2 para criar um elemento que não estava presente antes. (Ver "Como Você Faz Isso?", página 253.) Os métodos de personagens, por outro lado, são bem diferentes.

A facilidade ou dificuldade da operação muitas vezes depende do estilo mágico do feiticeiro. Através da Europa

a bruxaria pagã, os milagres cristãos, a alquimia e as malefícios infernais são modos razoavelmente "aceitáveis" de trabalhar com a mágica. Outros estilos, como as Artes taoístas e o axé ioruba são estranhos, exóticos e consequentemente "vãos." As ferramentas que seu magus usa também dependem de suas práticas, e essas ferramentas podem ter um papel importante na forma como uma história se desdobra. O bruxo não pode invocar a chama se estiver correndo através de um campo; o padre está sem sorte num terreno profano; tire a engenhoca do artesão e ele se torna igual a qualquer outro homem.

Então, por que os magi simplesmente não lançam seus feitiços por aí? Porque as coisas não funcionam desse modo. A mágica do Renascimento é uma Arte e um ofício que os mágicos estudam por gerações. Um cenário em que os Despertos podem simplesmente conjurar o que desejam do nada não se assemelharia muito ao mundo Sombrio Fantástico. Acabaríamos com o equilíbrio de poder, os mortais seriam subjugados pelas correntes dos magos e os magi menos poderosos estariam fadados à servidão eterna. É claro que alguns feiticeiros *realmente* alcançam esse tipo de poder, mas eles são raros — ainda bem! Dramaticamente, é muito mais divertido descrever uma operação mística em toda sua glória — o aroma penetrante do incenso, o ruído da seda ornamentada e das páginas amareladas, o calafrio de uma brisa sobrenatural — do que simplesmente declarar "Lanço um feitiço de fogo com Forças 3/Primórdio 2. Acertei o alvo?"

Documentum: Termos Úteis

- **Arete:** A vontade iluminada; também a Característica testada para criar um *Efeito*.
- **Esfera:** Um dos nove fundamentos da Criação; também uma Característica que mede o que um mago compreende.
- **Efeito:** Termo de jogo para um feitiço.
- **Padrão:** Uma substância material, em oposição à energia mística "livre." Um vento, uma pedra, uma chama, uma doença — cada uma dessas coisas é um Padrão repleto de Quintessência. As "Artes do Padrão" manipulam os Padrões; com eles, um magus é capaz de transformar uma coisa em algo completamente diferente.
- **Dado/Dados da Sorte:** Dados extras, jogados com o *Arete*, que determinam os caprichos da Sorte. Para cada cinco pontos da Reserva de Castigo de um mago, seu jogador obtém um Dado da Sorte.
- **Efeito Conjunto:** Um feitiço que usa duas ou mais *Esfers*.
- **Mágica Casual:** Um feitiço que se enquadra nas crenças locais sobre a mágica e a Natureza. *Exemplos:* transformar-se num lobo ao vestir uma pele encantada; voar pelo ar numa vassoura; criar uma chama ao invocar salamandras.
- **Mágica Vã:** Uma operação que parece impossível ou desafia as ordens de Deus e da Natureza: *Exemplos:* transformar-se num lobo ao estalar os dedos; voar pelo ar numa máquina; lançar uma bola de fogo sem auxílio demoníaco ou elemental

Operações

Irei até uma lebre encontrar

Que nós tristes e doentes possamos criar

Em nome do Demônio irei

E também quando voltarei

— encantamento atribuído a uma bruxa escocesa

No fundo, o sistema de mágica de *Mago* é simples, baseado no mesmo tipo de teste "Característica contra dificuldade" descrito no capítulo anterior:

- **Passo I:** Decida o que você está fazendo e como vai fazê-lo.
- **Passo II:** Confira se o seu personagem sabe como fazer aquilo que você quer que ele faça.
- **Passo III:** Veja se você é bem sucedido ou não. Operações simples são fáceis; as complicadas são mais difíceis.
- **Passo IV:** Colha os frutos de seu sucesso — ou fracasso.

As tabelas de Referência para Mágica (páginas 238-241) resumem o processo rapidamente. Aqui vamos ver tudo em detalhes. Na maioria das vezes você deve ser capaz de usar as regras básicas sem problemas. Se tudo mais falhar, confira a seção "**Como Você Faz Isso?**", o **Documenti Mágica** fornecido pelas tabelas de referência ou os exemplos de feitiços no final do capítulo.

Passo 1: O Que Você Está Fazendo?

Primeiro, decida o que você quer que seu magus faça. Depois, descreva como ele vai fazê-lo. Finalmente, diga ao Narrador que Esferas você planeja utilizar para realizar a operação.

A primeira parte é bem simples; a segunda envolve um pouco de imaginação e interpretação. (Ver "**Crença**.") A terceira refere-se às seções "**Esferas**" e "**Como Você Faz Isso?**" Uma vez que você esteja familiarizado, o processo é razoavelmente fácil.

Operações Simultâneas

Um feiticeiro só pode lançar um feitiço por turno, não importa quão rápido ele possa estar se movendo. (Ver a **Esfera do Tempo**.) Ele pode manter "em funcionamento" quantos feitiços desejar; no entanto, após certo tempo torna-se difícil concentrar-se em todos eles (+ 1 para a dificuldade de operação para cada dois feitiços em uso).

Tempo de Operação

A tecelagem requer tempo; dependendo das ferramentas do mago, suas crenças e a complexidade da operação, um feitiço pode levar alguns instantes ou diversas horas para ser lançado. Algumas práticas exigem tarefas como dançar, esculpir ou cantar antes que seus feitiços tenham efeito. Um magus sábio prepara seus feitiços com antecedência e faz com que funcionem através de um "gatilho" místico final (uma palavra, uma runa, o estilhaçar de vidro). De qualquer forma, *feitiços não são lançados sem esforço*.

Passo II: Você Sabe o Suficiente para Fazer o que Queria?

Agora, descubra se o seu personagem *pode* fazer o que você queria que ele fizesse e se ele é ou não bem sucedido.

As Esferas místicas refletem a compreensão dos elementos da realidade por parte de um mago. Quanto mais ele souber sobre determinada coisa, maior será seu nível naquela Esfera. Desde que saiba o quê está fazendo, um mago pode realizar qualquer coisa que seu nível de Esfera permita. (Ver essa seção para maiores detalhes.) Algumas operações também podem exigir habilidades especializadas para que o magus as empregue. (Ver a caixa de texto "Regras Opcionais.")

Passo III: Você foi Bem Sucedido?

Funcionou? Caso tenha, quão bem? Falhou? Caso tenha, quão mal? Esse passo envolve o sucesso de seu feitiço — ou a falta dele.

O Teste

Para lançar um feitiço, teste seu Arete mais os Dados da Sorte. No entanto, quanto mais dados você jogar, maiores serão suas chances de sofrer uma falha crítica. Pense nisso como um reflexo das armadilhas do orgulho — se você só precisa gastar uma quantidade pequena de poder para realizar algo, usar tudo o que você tem para fazê-lo é como usar um relâmpago para matar uma pulga.

Qualquer um com um grau elevado de iluminação sabe qual o momento adequado para usar a força. Portanto, um magus astuto usa o mínimo necessário. Sob pressão, ele ainda terá muito poder para utilizar. Contudo, alterar as roupas magikamente não exige muito Arete. Usar toda sua Parada de Dados para fazê-lo pode ser um exagero e possivelmente é pedir por problemas.

Dificuldade

A dificuldade mágika de um feiticeiro é baseada no modo como ele opta por operar sua Arte. Uma mágika que mude pouca coisa — como alterar a cor de seus olhos — não é difícil. As coisas ficam mais difíceis se o feitiço obviamente desafiar o que a maioria das pessoas considera possível — mudar a cor de sua pele, por exemplo. Se alguma pessoa não-Desperta estiver observando, o "peso" de sua descrença ou medo torna o feito ainda mais difícil.

Os modificadores (ver *adiante*) podem ajustar a dificuldade básica até certo ponto.

- A dificuldade básica de *magikas casuais* é igual ao nível da Esfera mais alta usada no Efeito + 3. Se a priore-sa Mary chamasse um gato distante para que este fique do seu lado — um feitiço casual de Conexão 2/Mente 2 — sua dificuldade básica seria 5.

- *Mágikas vãs sem uma testemunha Adormecida* começam com uma dificuldade igual à Esfera mais alta + 4. Se Mary teletransportasse o gato para seu lado, mas sem que nenhum mortal estivesse por perto, sua dificuldade seria 6.



• *Mágikas vãs com testemunhas* utilizam a Esfera mais alta + 5. Digamos que Mary conjurasse o gato na frente de seu pai; sua dificuldade básica seria 7.

• Mesmo se for bem sucedido, qualquer Efeito vão concede um ponto de Castigo — o que *não* é bom!

Modificadores

Uma variedade de circunstâncias — desde situações de muita tensão até rituais elaborados — tornam as operações mágikas mais fáceis ou difíceis de serem feitas. A **tabela de Dificuldades Mágikas** lista tais modificadores.

A realidade tem uma base razoavelmente consistente, mesmo se apenas em razão do equilíbrio do jogo. Admita que nenhum modificador pode aumentar ou reduzir uma dificuldade em mais de três níveis no total (+/— 3). Assim, não importa o que Mary faça, a dificuldade mínima para invocar seu animal de estimação distante seria 2 e o máximo seria 10.

Para evitar complicações, recomendamos o uso de apenas um ou dois modificadores ao mesmo tempo. Muitos de uma só vez podem retardar o jogo.

De Quantos Sucessos Eu Preciso?

Na maioria das vezes, o tamanho e complexidade do feito mágiko determinam o número de sucessos necessários para realizá-lo. A **tabela de Feitos Magikos** oferece alguns exemplos, junto com os sucessos necessários para realizar cada ação.

• De modo geral, admita que uma operação que altere apenas o próprio mago — profecia, curar-se, todas as mágikas sensoriais de primeiro nível, metamorfose, etc. — precisa de apenas um ou dois sucessos para ser realizada. Você não precisa convencer ninguém além de si mesmo.

• Uma ação que afete outro objeto ou ser existente — seja um elo telepático, uma possessão, uma transformação, um dano ou qualquer outra coisa — precisa de pelo menos dois sucessos para ter algum tipo de impacto. Com menos do que isso a mágika falha.

• Um feitiço que afete o mundo ao redor do mago — conjuração, controle do tempo, andar pelas sombras, canalizar Quintessência, criar novas criaturas — pode exigir qualquer coisa entre um e 30 sucessos, dependendo da magnitude da mágika. Conjurando uma chama na ponta de seu dedo é fácil; puxar a lua do céu não é.

Sucesso, Efeito e Interrupções

A maioria dos feitiços é razoavelmente direta — você é bem sucedido ou não. Exemplos incluem: mudar a forma de seu corpo, lavagem cerebral mágika, conjurar ou criar algum ser ou objeto do nada, ou passar pela Película e entrar no mundo espiritual. Tais mágikas "tudo ou nada" exigem que um determinado número de sucessos seja obtido antes que o feitiço tenha algum efeito. Ações simples são fáceis; contudo, para serem realizadas, as mais complicadas podem demandar tempo e esforço, isto é, testes prolongados. A **tabela de Grau de Sucesso** lida com esses casos.

Outros feitiços são lançados com uma intenção imediata em mente — causar ou curar dano, sentir algo, influenciar a mente de alguém, mudar a forma de um objeto, etc. A quantidade de dano, benefícios ou influência que

você exerce depende de quão bom é seu resultado. Quanto melhor for o resultado de seu teste, mais efeito terá sua mágika. O mesmo vale para a duração; quanto melhor o teste, mais tempo irá durar o Efeito. Ver a **tabela Dano e Duração** nessas situações.

Se uma ação "tudo ou nada" (isto é, pôr fogo num celeiro) também inflige dano ou dura algum tempo, use a tabela de **Dano e Duração** para descobrir exatamente quanto dano ela causou ou quanto tempo durou. Baseie o resultado no número de sucessos que obteve.

Sob circunstâncias ideais, um mago pode ser tão demorado ou breve quanto desejar para executar sua Arte. Entretanto, em combates ou outras condições estressantes, ele pode ser interrompido antes que a tecelagem tenha sido terminada. Se alguém interrompe um mago antes que ele obtenha os sucessos de que necessita, admita que:

• a mágika tem apenas um efeito limitado, como um sucesso parcial;

• ou que ela foi completamente perdida em razão da interferência. Nesse caso, o dano seria baseado nos sucessos que ele obtivera *antes* da interrupção.

Rituais e Testes Prolongados de Mágika

Um magus pode realizar a maioria dos feitos sem muita dificuldade (um a cinco sucessos). Entretanto, o termo "operação mágika" é usado por alguma razão; feitiços grandes ou complexos exigem tempo e esforço extra. Em termos de história, o magus precisa realizar um ritual mágiko; em termos de jogo, seu jogador precisa fazer um teste prolongado, reunindo sucessos suficientes para concluir o trabalho.

Mágikas que podem exigir testes prolongados incluem invocações, criações complexas, bruxaria do tempo, maldições poderosas, adivinhações distantes, drenagem de um Cray, criação de Reinos do Horizonte e outras ações poderosas da vontade. O Narrador pode determinar que um teste leve horas em tempo de jogo em vez de turnos, dependendo da mágika envolvida.

As regras essenciais para testes prolongados podem ser encontradas no **Capítulo VII**. Os testes prolongados de mágika funcionam da mesma forma, com as seguintes restrições:

• O Castigo "circula" durante um ritual prolongado; quanto maior a mágika, maior o potencial de reação. Cada teste após o primeiro acrescenta um ponto de Castigo ao total de reação. Se Caesario, o Tolo, sofrer uma falha crítica numa operação vã de Entropia 4 após três turnos de testes prolongados, ele recebe sete pontos de Castigo se estivesse agindo sozinho ou 12 se fez o ritual em público.

• Se você fracassa num teste, pode continuar testando com uma penalidade de +1 à dificuldade (por fracasso) até que o ritual seja completado ou a mágika seja interrompida de algum modo.

• Se você sofrer uma falha crítica, pode optar por gastar um turno e um ponto de Força de Vontade para não estragar o resultado. Ao gastar a Força de Vontade, seu magus mantém a mágika — por pouco — mas perde todos os sucessos obtidos no processo, assim como o ponto de Força de Vontade. A partir daí, ele precisa fazer os testes com +1 de dificuldade até que termine.

Uma segunda falha crítica destrói totalmente o ritual e provoca o Castigo...

• Se o ritual for interrompido por uma força externa — como um ataque ou uma distração — você precisa fazer um teste de Força de Vontade com dificuldade 8 ou sofrer uma falha crítica para todo o Efeito.

Os rituais são realizados melhor em segredo, com preparações elaboradas para reduzir a dificuldade. Mesmo assim, a dificuldade não pode ser reduzida em mais de três.

Usando a Quintessência

Ao canalizar a Essência Primordial através de sua Arte, um mago pode reduzir sua dificuldade em um a três pontos. Isso funciona como qualquer outro modificador,

mas dura enquanto o magus continuar a usar Quintessência. Se Mary utilizar o poder de um córego mágiko (seu Cray), ela poderia usar até três pontos de Força Primordial por turno, reduzindo sua dificuldade em três por turno até que ela se atrapalhe ou o córego seque.

Um mago pode usar qualquer Quintessência pessoal para reduzir sua dificuldade. Empregar Quintessência externa (Sorvo, um Cray) desse modo requer a utilização adicional de Primórdio 3. Uma vez que o feitiço tenha sido lançado, ele não exige nenhuma atenção adicional enquanto durar. (Ver "Duração," adiante, e "Operações Simultâneas," anteriormente.)

Regras Opcionais

As seguintes opções permitem que você tenha certa flexibilidade e ajudam a lidar com determinadas questões. Você não precisa empregar esses sistemas ao seu jogo, nem é "obrigado" a usá-los toda vez que surja a possibilidade. Apenas os reserve para momentos em que a opção parece importante ou apropriada.

Conhecimento Mundano (Passo II)

Feitos realmente complexos — como preparar e disparar um canhão — podem exigir algum conhecimento mundano além do conhecimento mágiko. O Narrador de um canhoneiro tem o direito de exigir a Perícia Artilharia para qualquer personagem que deseje usar uma bombardinha. Você pode compreender as Forças, mas se desconhecer a ciência da artilharia, não será capaz de fazer o canhão disparar.

Apenas feitos realmente complexos exigem um conhecimento especializado. Os Narradores devem permitir que o bom senso, e não regras rígidas, determine quando e como as perícias mundanas serão necessárias. Embora feitos realmente avançados — como forjar uma armadura — possam exigir três ou mais pontos numa Característica em particular, nenhum teste é necessário. Os mágicos também podem usar suas habilidades para tornar a mágika mais fácil (ver "Permutações," página 243) ou como parte de um ritual maior.

Perícias "místicas" comuns incluem Empatia com Animais, Artilharia, Ofícios, Dança, Dô, Armas de Fogo, Sabedoria Popular, Herborismo, Invenção, Linguística, Medicina, Metafísica e Ciência. Feitos que podem exigir Conhecimentos mundanos incluem transformações animais (Empatia com Animais), curar alguém de uma peste (Medicina), operar uma máquina de guerra (Artilharia, Ofícios), literalmente dançar sobre uma tempestade (Dança, Expressão) ou invocar um arcanjo (Metafísica [Celestiografia] e talvez Ocultismo).

Sucesso Automático (Passo III)

Um magus habilidoso pode realizar truques simples sem muitas complicações. Se a estimada senhorita Carla Gianni quiser acender uma vela ou duas com um gesto de sua mão ou transformar suas unhas em garras afiadas, ela pode — se tiver pelo menos um ponto a mais de Arete do que a dificuldade necessária. Um Efeito casual de Nível Um, por exemplo, exigiria um Arete de pelo menos cinco; Nível Dois, seis; Nível Três, sete, e assim por diante. Tais

feitiços duram apenas um ou dois turnos, mas funcionam tempo suficiente para fazer o que se precisa.

Para acelerar o jogo, um Narrador pode permitir que os magi de seu grupo sejam automaticamente bem sucedidos em feitiços simples independentemente de seu Arete, desde que possuam as Esferas para realizá-lo. Essa "generosidade" depende do Efeito, das circunstâncias e do jogador. (Ver "Operações da Arte," no Capítulo VI.) Ataques, criações complexas ou outros Efeitos enormes ou devastadores não devem se enquadrar, mas questões simples de interpretação ("Adapto meus olhos para ver no escuro") nem sempre exigem jogadas de dados.

Usando Força de Vontade (Passo III)

Como a mágika por sua própria natureza é um esforço da vontade, a Característica Força de Vontade torna-se útil quando se utiliza as Artes. Ambas as aplicações usam pontos temporários de Força de Vontade, não os permanentes. (Detalhes sobre Força de Vontade e Quintessência podem ser encontrados no Capítulo IV.)

• Ao gastar um ponto de Força de Vontade, o mago pode conseguir um sucesso automático em seu teste de mágika.

• Através de pura vontade, um místico pode evitar uma falha crítica gastando um ponto de Força de Vontade para contrabalançá-la. Isso não concede um sucesso ao mago — seu feitiço ainda fracassa — mas o protege do Castigo iminente.

Ondas (Passo III)

Se a Criação é uma lagoa, então a mágika agita sua superfície. Após algum tempo, mesmo os menores distúrbios podem provocar ondas. Se os seus feitiçeiros estiverem abusando das Artes, suas ações podem dificultar as magikas futuras.

Como uma regra opcional, um Narrador pode impor uma dificuldade adicional de +1 aos testes de mágika para cada cinco feitiços lançados numa única cena. Essa penalidade acumula-se (dificuldade +1 após cinco, dificuldade +2 após 10 e assim por diante) mas deve se aplicar a operações maiores (metamorfose, explosões, invocações e coisas como essas). Feitiços menores — magikas de percepção, aumento de Atributos, desaparecimento de objetos em bolsos — não devem invocar penalidades, a não ser que estejam realmente ficando fora de controle.

Passo IV: O que Aconteceu?

Então você lançou um feitiço. Independentemente de funcionar ou não, a mágika provavelmente terá algum efeito. Este passo lhe diz quais podem ser esses efeitos.

Alcance, Dano e Duração

Os efeitos de um feito mágiko são baseados nos sucessos obtidos:

- Na maioria das circunstâncias, as Artes de um mago podem afetar qualquer coisa dentro do seu alcance sensorial normal. Alvos nos limites desse alcance — distantes, protegidos ou encobertos por fumaça, neblina ou outras obstruções — aumentam em um a dificuldade do teste de mágika. Mágikas de Conexão podem expandir drasticamente o alcance sensorial do místico; entretanto, um mago com menos de três dados nessa Esfera deve lançar Efeitos de longo alcance com uma dificuldade de +1 devido à sua in experiência em relação a essas percepções ampliadas. A Esfera Conexão *precisa* ser usada se um feitiço deve afetar algo do outro lado de uma barreira.

Como regra geral, determine que um feitiço pode afetar um alvo próximo por sucesso, a não ser que inclua uma área maior devido à sua própria natureza — uma explosão, um muro de espinhos, etc.

- O dano é calculado multiplicando seus sucessos. (Ver a **tabela de Dano e Duração**.) As curas funcionam da mesma maneira, mas "reparam" o dano em vez de causá-lo.

- Como o dano, a *duração* de um Efeito baseia-se nos resultados da tabela. Isso normalmente se aplica apenas a mágikas que poderiam durar algum tempo — mágikas sensoriais, feitiços mentais, metamorfoses, transmutações, etc. O dano normalmente é imediato, enquanto itens criados, invocados ou conjurados muitas vezes são permanentes.

- Algumas Esferas, por sua própria natureza, acrescentam ou subtraem sucessos quando são usadas. Efeitos de *Forças* acrescentam um sucesso quando utilizados para causar danos; ataques de *Mente* subtraem um sucesso quando usados para infligir dano, enquanto a *Entropia* em si não causa nenhum dano até que chegue ao quarto nível. Até lá, ela só pode infligir dano indireto ao fazer com que objetos caiam ou acertando pontos fracos.

Outras Esferas têm usos especializados. As magikas de Conexão funcionam através de grandes distâncias. Use a **tabela de Alcance da Conexão** para descobrir quantos sucessos um mago precisa para ligar dois lugares, pessoas ou objetos. Efeitos de *Espírito* costumam atuar contra a Película, e a força dessa barreira varia de lugar para lugar. Use a **tabela de Película** quando algum Efeito precisar atravessá-la. Com o *Tempo*, um místico pode observar diferentes períodos de tempo; use a **tabela da Esfera do Tempo** para determinar quão longe no futuro — ou passado — um vidente consegue ver.

Essas modificações aplicam-se sempre que a Esfera for usada num Efeito simples ou conjunto.

A maioria das magikas acaba ou precisa ser renovada ao longo do tempo. Resultados realmente permanentes são possíveis, mas o Narrador pode exigir o dobro dos sucessos usuais para que isso ocorra.

- Combinar tempo com duração (isto é, infligir dano ao longo de um período de tempo) pode ser feito a *critério do Narrador* obtendo-se os sucessos necessários. Se Porthos quer fazer com que o caçador de bruxas sofra, ele pode somar a quantidade de dano que seu jogador obteve (três sucessos, ou seis Níveis de Vitalidade) à extensão de tempo que preferir — ao longo de um dia, ou três sucessos adicionais. Assim, o jogador de Porthos precisaria de um total de seis sucessos. Essa é uma *regra opcional* que aumenta a flexibilidade ao mesmo tempo em que gera o risco de complicações ou abuso de regras.



• Qualquer ataque físico — um raio, lâminas mágikas, lepra — que acerte algo sólido pode ser *absorvido* pelo alvo. Atos vulgares de mágika pura, que atacam uma vítima num nível puramente místico (transformações, envelhecimento repentino, possessões, etc.) não podem ser absorvidos; o mesmo vale para ataques mentais.

A maioria dos ataques mágikos causa dano normal; a **tabela de Dano Agravado** ilustra ferimentos mais graves. (Ver "Mortalidade" no Capítulo VII para tipos diferentes de dano.)

Se diversas Esferas diferentes são usadas num feitiço, o dano vem da "maior" Esfera. Um ataque de Forças/Matéria, por exemplo, infligiria dano como um feitiço de Forças; um ataque de Mente/Vida causaria dano a partir da Esfera de Vida, não de Mente. O dano não pode ser "acumulado" ao combinar-se esferas — ele provém de um único teste.

Esquiva e Resistência

Um alvo que esteja ciente de um ataque mágiko vindo em sua direção pode optar por esquivar-se dele (se for um ataque material) ou resistir a ele (se envolver a Mente). O primeiro caso exige um teste de Destreza + Esquiva; o segundo requer um teste de Força de Vontade. A dificuldade de qualquer uma das defesas é 6. Como qualquer outra forma de esquiva, cada sucesso do defensor subtrai um dos sucessos mágikos do agressor.

• Dano direto (raios, prédios desmoronando, explosões de energia, chuvas de pedra e coisas como essas) pode ser esquivado como qualquer outro golpe físico, desde que a vítima saiba que o ataque está vindo. A maioria dos ataques diretos é visível; os invisíveis ainda podem ser detectados com um teste de Percepção + Consciência, dificuldade 8.

• Ataques mentais (comandos, possessões, golpes mentais, elos telepáticos, lavagem cerebral) podem ser anulados por um teste de Força de Vontade se o defensor estiver ciente do que está acontecendo. Muitas vezes isso torna a mágika da Mente uma Arte lenta e sutil.

Contramágika

Basicamente, a *contramágika* é um teste de absorção usado para cancelar Efeitos mágikos e a operação de *desfiar* anula um feitiço já existente. Ambos exigem uma ação de um turno. (Detalhes sobre *contramágika* e *desfiar* podem ser encontrados na seção "Permutações.")

Os sistemas básicos são os seguintes:

• A *contramágika* exige um teste de Arete, dificuldade 7. Cada sucesso na *contramágika* cancela um dos sucessos mágikos do oponente.

• O *desfiar* é um ataque contra um encantamento existente. Ao testar seu Arete contra uma dificuldade igual a 8, um magus pode cancelar um sucesso do Efeito para cada sucesso que obtiver. Isso leva um turno por teste; uma falha crítica durante um *desfiar* significa que o feitiço precisa começar do zero.

Se bem sucedida, qualquer uma dessas ações pode cancelar ou enfraquecer um feitiço místico.

Fracasso

Quando você obtém menos sucessos do que precisa, ou se o seu mago for impedido ou incapacitado antes que possa terminar, a mágika fracassa. O fracasso é simples; o feitiço tem um efeito pequeno ou nulo. Dependendo do que o personagem queria fazer, isso pode ser um sucesso parcial ou um fracasso completo. (Ver a tabela de Nível de Sucesso.)

Falha Crítica

Se você sofrer uma falha crítica no teste (conseguir mais "uns" que sucessos), seu magus não realiza o feitiço e recebe os seguintes pontos de Castigo:

• Se o feitiço era *casual*, ele ganha um ponto de Castigo para cada ponto da Esfera mais alta que estava usando. Por exemplo, se ele estivesse tentando fazer um ritual de Vida 4/Primórdio 2, ele ganharia quatro pontos de Castigo.

• Se o Efeito era *vão sem testemunhas*, ele recebe um ponto para cada ponto na Esfera mais alta além de outro adicional. O mago mencionado anteriormente ganharia agora cinco pontos de Castigo.

• Se o Efeito era *vão com testemunhas*, ele recebe dois pontos por sofrer uma falha crítica numa ação vã e mais dois por ponto na Esfera mais alta dentre as utilizadas. O desafortunado dos dois primeiros exemplos ganha agora um total de 10 pontos de Castigo (cuidado...)

Por falar nisso, "testemunhas" significa Adormecidos que estejam fisicamente presentes e sejam capazes de observar um ato de feitiçaria. Sua crença, ou a falta dela, altera o equilíbrio da realidade. Observe que isso ainda vale ao redor de mortais que acreditem no seu tipo de mágika. O homem comum teme a feitiçaria — e deve temê-la! — e quer mantê-la à distância. Ou, como muitos camponeses costumam dizer: "Deus irá puni-lo por isso!"

O Castigo

Quando o orgulho vem, então vem a vergonha; mas com os humildes está a sabedoria... A integridade dos honestos irá guiá-los, mas a perversidade dos transgressores irá destruí-los.

— Provérbios 11: 2-3



mágika nunca foi uma ciência exata; contudo, nesta época confusa, até mesmo as Artes mais confiáveis falham de forma imprevisível. Mas esse assim chamado "Castigo" é tão imprevisível quanto as pessoas crêem?

Na verdade não.

Nem sempre. Tudo que um mágico faz tem volta e reverterá para auxiliá-lo ou assombrá-lo. Este é um dos preços da mágika: sentir o beijo do Inferno e a ira do Céu. A mágika em si é neutra, mas é moldada pelas intenções humanas. Essas intenções — boas ou más — perseguem o magus e suas Artes. Assim, as conseqüências da má sorte trazem o selo do próprio mago estampado em si. Tudo o que se faz, se paga — disso *não* há dúvidas. As únicas incertezas são o *quando* e o *como*.

As vezes você tem o que merece; outras vezes você tem o oposto. A Dama da Sorte é uma amante volúvel, e os magi passam muito tempo em sua cama. O magus mais puro pode sentir a dor do Castigo ardendo em suas costas,

enquanto outro insuportavelmente maligno tem marcas de favores. Alguns elementos da mágica são incontrolláveis; no final, a Dama da Sorte vai embora rindo.

Em termos de história, o Castigo surge dos Céus em momentos imprevisíveis; às vezes ele dói — uma Maldição — às vezes ajuda — uma Bênção. Em termos de jogo, um *Dado da Sorte* determina os caprichos da Dama da Sorte; quando chega a hora do acaso, suas ações até aquele momento determinam o que acontece.

Sistemas

Em termos de jogo, o Castigo funciona assim:

- Sempre que você fizer um teste de Arete, acrescente um Dado da Sorte à parada. De preferência, o dado deve se diferenciar dos outros (de cor diferente, tamanho diferente, etc).

- Confira o **Dado da Sorte**. Se você obteve um "um," sofra uma Maldição; se obteve um "10," desfrute de uma Bênção.

- Gaste toda sua Reserva de Castigo se uma Bênção ou Maldição ocorrer. Uma Reserva pequena pode provocar um acontecimento trivial, enquanto uma maior gera uma comoção. Uma Reserva realmente grande promove uma catástrofe ou um milagre. (Ver a tabela de Total da Reserva de Castigo.)

- O Narrador descreve o Castigo. As ações de seu personagem influenciam a reação. (Ver adiante.) Dependendo do tamanho da Reserva, do acontecimento e da decisão do Narrador, o resultado pode durar um turno, uma cena, uma história ou ainda mais tempo.

- Para cada cinco pontos na Reserva de Castigo, acrescente um Dado da Sorte. Se um dado indicar uma Maldição e o outro uma Bênção, ocorre a Maldição. Se diversos dados determinarem uma Maldição ou Bênção, algo grande irá acontecer...

Dicas sobre o Castigo para o Narrador

- Não se preocupe em jogar o Dado da Sorte para operações menores (magikas de percepção, aumentar os próprios poderes). Se parece que o magus pode realizar uma tarefa pequena sem um teste (ver "Sucesso Automático"), deixe que ele o faça e siga com o jogo.

- Se ocorrer uma catástrofe, você pode optar por deter seu acontecimento e lançá-la num momento adequado. Não deixe que os dados recontem a história para você. Simplesmente faça uma anotação de que "agora Mary terá muitos problemas..." e siga em frente. O mesmo se aplica a milagres. Guarde-os para um momento oportuno e continue a história até que ele chegue.

- Determine Bênções e Maldições através dos 10 vícios e virtudes apresentados a seguir. Não se sinta obrigado a usar os exemplos como sua única opção; considere-se livre para criar suas próprias "recompensas." Falando nisso, não se limite a virtudes e vícios; o Castigo age de várias maneiras. (Ver "Outras Formas de Reação")

- Siga seus instintos. Se um jogador parece estar interpretando um bruxo sanguinário, permita que a Ressonância chute seu traseiro. Por outro lado, se um magus age de modo honrado, permita que a Sorte brilhe para ele.

Evitando uma Reação (Opcional)

Então você está à mercê do Castigo? Não completamente. Todos os magi sentem sua mordida, mas há certos modos de evitar seus piores efeitos:

- **Purificação:** Um pré-requisito em quase todas as disciplinas místicas, a purificação o ajuda a concentrar-se, impedir a Ressonância e realizar um ritual com clareza e devoção. Para purificar-se, um feiticeiro isola-se de toda e qualquer companhia, harmoniza-se com a Criação e a Divindade e realiza algum tipo de ritual de purificação (prece, jejum, banho, transe, etc). De vez em quando, é uma boa idéia purificar-se, ou o azar irá marcar suas operações magikas.

Em termos de jogo, o personagem precisa meditar sozinho com sucesso por pelo menos um dia para cada ponto em sua Reserva de Castigo. Ele não pode fazer mais nada durante esse período; de outro modo perde todos os benefícios e retorna ao seu total antigo de Castigo. Caso deseje, o Narrador pode pedir um teste de Percepção + Meditação (dificuldade igual à Característica Castigo, máximo de 10); entretanto, essa última opção pode ser complicada demais para alguns grupos e pode ser ignorada.

- **"Correção":** Com o tempo, os efeitos do Castigo desaparecem lentamente. Um magus que evite usar magikas "corrige-se," assim como um arco sem uma corda retorna à forma antiga.

Em termos de jogo, os pontos de Castigo desaparecem numa taxa de um ponto por semana, admitindo-se que o magus renuncie à mágica durante esse período. Qualquer feitiço lançado durante esse período desfaz imediatamente a "correção," mantendo a Característica Castigo em seu nível anterior. Se o magus adquiriu mais de 10 pontos, a "correção" não é uma opção. Algo tem que — e vai — acontecer.

- Se tudo mais falhar, considere o último ato do mago como uma demonstração de sua virtude ou vício. Ele criou ouro para alimentar um pobre? Ele estava sendo generoso. Para enriquecer-se? Obviamente é ganancioso.

- Pense de forma dramática. A Ressonância atua de maneiras poderosas e simbólicas. Não se preocupe com a forma "correta" de conduzir um Castigo — faça aquilo que considerar adequado. (Ver "Simbolismo" e "O Mundo Mágico" no Capítulo VI para outras sugestões.) O folclore e os contos de fadas fornecem diversas inspirações para efeitos de Castigo.

- Bênções e Maldições não têm que ocorrer por meio de sistemas de jogo — elementos de história são suficientes. Acontecimentos menores normalmente afetam o magus de alguma forma sutil; reações significativas prolongam-se por algum tempo e podem ser bastante fantásticas; catástrofes e milagres liberam forças obviamente magikas e costumam deixar sua marca no mundo como um todo.

- A Ressonância dá vida à mágica, transformando uma jogada de dados num acontecimento místico. Isso também é apropriado para o cenário; em **Mago**, tudo tem suas consequências, especialmente quando a mágica está envolvida. Nada vem de graça.

Ressonância, Bênçãos e Maldições

... todos os tipos de tendências e desejos conflituosos conduzem o coração aos diversos pecados do amor, ódio, inveja e orgulho descontrolados... Quando falamos sobre essa grande ruína dos poderes humanos, estamos falando sobre o livre arbítrio.

— Philipp Melanchthon, *Of Human Strenght and Free Will*

Um magus é o que ele faz. Gaspar, o Alquimista, por exemplo, sempre foi fascinado pela pestilência e pela morte. Ao longo dos anos, sua pesquisa o consumiu; agora Gaspar paga um preço por seus estudos — ele é um homem rico e urbano com uma alma doentia. Por baixo de seus mantos elegantes, a carne de Gaspar se revolve e apodrece. Apesar de seus modos educados e charme eloqüente, o alquimista causa repulsa a qualquer um que possua algum tipo de intuição. A Ressonância da morte o infecta completamente.

A Ressonância marca um magus de formas sutis; um bruxo do tempo traz a brisa consigo, enquanto um xamã dos pássaros se assemelha a um falcão para seus amigos. Entreos magi, isso é normal. Num Castigo (bom ou mau), a Ressonância se pronuncia; de repente, o bruxo fala através de ventos gelados e o xamã apresenta aspectos de um falcão. Efeitos realmente estranhos queimam Castigo rapidamente, mas os traços podem permanecer por dias ou meses. (Ver "Ressonância" nos Capítulos I e VI para maiores detalhes.)

Na mágika, a virtude é, literalmente, sua própria recompensa: Bênçãos decorrem de atos virtuosos, e Maldições resultam de ações pecaminosas. Quando um feiticeiro segue uma trilha de virtude, sua Ressonância assume uma forma útil; quando a avareza e a cobiça conduzem suas paixões, esses vícios envenenam suas Artes. Gaspar não é o que você poderia chamar de mais virtuoso dos místicos, e sua punição o persegue como uma assombração. As virtudes e os vícios tomam as energias místicas e as orientam.

Em termos de jogo, as motivações mais óbvias do personagem determinam sua Ressonância. Quando ocorre um Castigo, baseie os resultados nas virtudes e vícios que o mago abraçava no momento da reação. Ele estava agindo de forma gananciosa? Faça com que ele pague o preço! Ele usou suas Artes para ajudar pessoas pobres? O favor Divino pode acompanhá-lo... ou não, dependendo dos caprichos da Sorte. De qualquer forma, as ações do feiticeiro influenciam seu destino.

Os cristãos mencionam as Virtudes Cardeais e os Sete Pecados Capitais; as culturas pagãs consideram três virtudes e vícios adicionais. Outras culturas, especialmente os muçulmanos, judeus e budistas, têm éticas semelhantes; afinal de contas, a idéia de "comportamento moral" não foi inventada nos Dez Mandamentos. A virtude ou a falta dela são idéias razoavelmente universais.

- **As Virtudes Cardeais:** Perseverança, Justiça, Prudência, Temperança
- **As Virtudes Teológicas:** Fé, Esperança, Amor
- **As Virtudes Pagãs:** Coragem, Generosidade, Confiabilidade

• **Os Sete Pecados Capitais:** Avareza, Ira, Inveja, Gula, Luxúria, Preguiça, Vaidade (Orgulho)

• **Vícios Pagãos:** Covardia, Falsidade, Mesquinhez

Do ponto de vista do personagem, você pode enfatizar a importância de certas virtudes ou vícios em comparação a outros. Um Verbena provavelmente não se preocuparia muito com a virtude cristã da Temperança, mas valorizaria muito a Coragem. Cada virtude e vício apresentam sugestões de "ecos" em três níveis diferentes — *acontecimento menor, reação significativa e catástrofe ou milagre*. Quando uma reação ocorrer, o Narrador poderá se basear nesses exemplos.

Naturalmente, um vício poderia acarretar uma Bênção (ou uma virtude, uma Maldição) se a Dama da Sorte permitir que o personagem "pecador" seja afortunado (ou que o virtuoso seja desafortunado). Se Mary, por exemplo, ativer-se à sua Fé apesar das dificuldades, uma "Maldição" poderia consumir sua devoção justamente quando ela mais precisasse desta; Gaspar, por outro lado, pode obter uma Bênção de Luxúria e ter ao seu lado uma bajuladora depravada. Não, a Criação nem sempre é justa. Coisas ruins realmente acontecem com pessoas boas e pecados muitas vezes levam à prosperidade. Alguns exemplos dessa "justiça ao reverso" são apresentados a seguir.

Virtudes

• **Coragem:** *Bênçãos:* O magus obtém um ponto extra de Força de Vontade, que dura até que seja gasto; um surto de confiança dá energia ao magus e todos os seus companheiros, concedendo um ponto de Força de Vontade para cada um deles; um espírito ou anjo auxilia o feiticeiro justamente quando a situação parecia ser a pior possível. *Maldição:* Num momento crítico, o feiticeiro se acovarda e foge.

• **Fé:** *Bênçãos:* O feiticeiro brilha com inspiração, aliviando sua alma e dando esperanças a outra pessoa; o magus recebe um ponto da Qualidade Fé Verdadeira (ou um ponto adicional caso já possua a Qualidade) durante o resto da cena. (Ver o Capítulo IV para maiores detalhes.) Alguma entidade de Outro Mundo concede um favor temporário ao magus — uma explosão de luz, um surto de força, um animal de totem. *Maldição:* Uma crise de fé leva o mago à depressão — ou pior.

• **Perseverança:** *Bênçãos:* Um surto de energia permite que o magus siga em frente (fisicamente ou em algum outro aspecto) quando uma pessoa normal já teria desistido; o feiticeiro ganha um ponto de Força de Vontade (ver anteriormente) ou ganha um teste de Força de Vontade que precisava vencer desesperadamente; um golpe de sorte permite que o magus sobreviva a algo que o teria matado ou realize um feito que normalmente estaria além de seus poderes (levantar uma porta levadiça, saltar um vão, invocar um raio). *Maldição:* A fraqueza debilita um magus outrora vigoroso — será doença, tristeza ou algum pecado oculto?

• **Generosidade:** *Bênçãos:* O mago ganha alguma aposta, jogo de azar ou disputa; seus bolsos parecem estar cheios sempre que ele necessita, desde que suas necessidades envolvam a ajuda a outras pessoas; espíritos da oferenda oferecem ao magus uma recompensa por sua generosidade. *Maldição:* Ladrões, mendigos e desafortunados roubam tudo que o magus possui.

• **Esperança:** *Bênçãos:* Com palavras ou preces inspiradoras, o feiticeiro restaura a felicidade a um personagem

afrito; o senso de otimismo do mago é correto — ele vence automaticamente uma disputa ou teste; uma mudança súbita transforma uma situação desesperada numa vitória. *Maldição:* O magus fica cego por um período indefinido de tempo ou entra numa depressão profunda.

• **Justiça:** *Bênçãos:* A força de caráter do feiticeiro conquista testemunhas ou juizes hostis; conhecimentos fantásticos permitem que o mago distinga as verdades das mentiras por uma cena ou duas; as muralhas de uma prisão literalmente desabam. *Maldição:* Algum juiz espiritual ou humano condena o magus por um crime que ele não cometeu ou aprisiona-o numa masmorra terrena ou de Outros Mundos.

• **Amor:** *Bênçãos:* O magus inspira uma afeição grande e duradoura entre duas pessoas; seu amor faz com ele supere um acontecimento terrível (uma batalha, tortura, etc.) sem danos duradouros; um anjo ou outro espírito concede um presente de amor ao magus. *Maldição:* O mago é dispensado por alguém que ele ama, ou então alguém que ele não quer amar apaixona-se perdidamente por ele.

• **Prudência:** *Bênçãos:* Uma escolha sábia resulta em grandes recompensas (o duque o ouve, o investimento vale a pena); uma percepção repentina orienta as ações do feiticeiro numa direção melhor (isto é, o Narrador lhe fornece um bom conselho); o magus obtém um ponto extra de Raciocínio ou Inteligência durante uma cena. *Maldição:* Uma escolha tola torna-se um grande desastre.

• **Confiabilidade:** *Bênçãos:* Um personagem desconfiado baixa sua guarda para o mago; animais mundanos ou mágicos retribuem a honestidade do feiticeiro; até mesmo os inimigos confiam no magus e baixam suas armas para resolver suas diferenças. *Maldição:* Não importa o que o magus diga ou faça, seus companheiros voltam-se contra ele — ou talvez ele apenas acredite que eles estejam fazendo isso...

Vícios

• **Avareza:** *Maldições:* A ganância consome o bom senso do feiticeiro; ladrões atacam o mago, tentando levar tudo que ele possui; todo o ouro do mago transforma-se em pó. *Bênçãos:* Um golpe de sorte concede ao mago uma grande quantia às custas de outro.

• **Covardia:** *Maldições:* Todos desprezam o feiticeiro por sua falta de coragem; não importa o quanto tente agir, o mago fica literalmente paralisado pelo medo) a pele do mago torna-se amarela e ele treme incontrolavelmente. *Bênçãos:* O magus literalmente desaparece quando tenta se esconder — até que realize alguma ação agressiva ou flagrante, ele permanece silencioso e invisível.

• **Falsidade:** *Maldições:* Ninguém confia no magus, não importa quão sincero ele possa ser; tudo que o feiticeiro diz torna-se uma mentira, a não ser que ele tente contar uma mentira, que neste caso torna-se uma verdade brutal; um demônio disfarçado surge para seduzir o magus com astúcia e tentação. *Bênçãos:* Aquilo que o magus disser durante uma ou duas cenas soa como um Evangelho para aqueles que estejam ouvindo.

• **Inveja:** *Maldições:* Vozes na cabeça do místiko começam a dizer o quanto ele precisa de algo que outra pessoa tem; ele não descansa enquanto não roubar algo de

alguém; o magus acaba sendo exilado para um Reino onde não importa o que ele tenha, todos têm algo melhor. *Bênçãos:* O magus adquire um item valioso que desejava.

• **Gula:** *Maldições:* O magus é compelido a comer toda comida que vê; não importa o quanto coma, o mago permanece terrivelmente faminto; o feiticeiro incha numa proporção grotesca ou fica esquelético, a não ser que coma constantemente. *Bênçãos:* O feiticeiro pode comer qualquer coisa remotamente comestível (carne estragada ou cerveja envenenada, mas não adagas ou pedras) em efeitos colaterais.

• **Luxúria:** *Maldições:* O mago torna-se física e emocionalmente insaciável; perseguido por admiradoras, ele é levado a copular com todas que cruzam seu caminho; demônios ou espíritos da luxúria aproveitam-se da... condição... do mago. *Bênçãos:* O feiticeiro tem amantes — possivelmente várias ao mesmo tempo — não importa o quão feio ou rude ele seja.

• **Preguiça:** *Maldições:* O mago se cansa com facilidade — facilidade demais; não importa quão importante seja a ocasião, o mago não consegue parar de bocejar ou cochilar; ele cai num sono profundo e mórbido por horas, dias ou mesmo semanas. *Bênçãos:* Quando desperta, o magus encontra-se curado de qualquer doença ou ferimento que tenha sofrido.

• **Mesquinhez:** *Maldições:* Ninguém quer dar nada ao mago; toda a riqueza do feiticeiro acaba de algum modo nas mãos de outros; ele se encontra numa prisão ou Reino onde todas as coisas fogem de seu toque. *Bênçãos:* O mago não pode se separar de nada por muito tempo. Tudo que ele dá logo retorna às suas mãos.

• **Vaidade (Orgulho):** *Maldições:* Uma obsessão com sua própria beleza leva o magus a realizar atividades estranhas (pentear o cabelo numa luta, olhar-se no espelho por onde quer que vá); a pele do mago fica enrugada e cheia de pintas; ele se transforma numa criatura hedionda ou atrai admiradores obcecados. *Bênçãos:* O mago torna-se mais lindo do que poderia imaginar; por um dia, sua Característica Aparência sobe para 5 (ou 6, caso já seja 5).

• **Ira:** *Maldições:* O mago ataca qualquer coisa que o perturbe; sua pele torna-se vermelha e quente, e saem vapores de seus poros; o mago entra literalmente em frenesi ou explode numa nuvem de fogo. *Bênçãos:* O ódio fortalece o mago; seu ataque causa um dado de dano adicional durante uma cena, ou ele nunca se cansa.

Outras Formas de Reação (Opcional)

A Ressonância não se limita às virtudes ou vícios. Muitos feiticeiros manifestam *Bênçãos* ou *Maldições* estranhas devido às suas Artes — seja por sua afinidade com as Esferas ou pelo feitiço que finalmente os "apanhou." Tais efeitos vão desde os óbvios (um feitiço de fogo queima o mago) até os indiretos (o mesmo feitiço acende todas as velas no quarto de uma só vez). Independentemente da forma que assumir, o Castigo representa uma "justiça poética." O que você faz realmente volta para você multiplicado diversas vezes.

Marcas do Bruxo

Uma Maldição menor mas perigosa cria uma marca negra na pele no mágico. Sob essas marcas, o bruxo não sente nenhuma dor. Os inquisidores adoram enfiar pregos ou ferros quentes nessas manchas; se a vítima não sentir nada, os caçadores podem prepará-lo para o julgamento...

Marcas de bruxos manifestam-se após um bruxo sofrer um pequeno surto de energia do Castigo (um a cinco pontos de uma vez); nem todos os magi as possuem, mas aqueles que as têm parecem conseguir outras o tempo todo. Essas pequenas marcas muitas vezes assumem formas incomuns — grandes verrugas ou sinais, runas ou símbolos místicos. Quando o Castigo acaba (ou uma Bênção se manifesta), a marca desaparece.

Ferrete do Demônio

Magi realmente violentos conseguem resultados realmente violentos. A Maldição de Castigo mais literal queima o magus com danos extremamente agravados — ele explode em chamas, quebra em pedaços, é acertado por um raio ou sofre outra punição horrível.

Geralmente, essa Maldição afeta Dedaleanos, elementalistas ou Infernalistas; em termos de jogo, a reação ataca um magus que tenha entre 10 e 20 pontos em sua Reserva de Castigo — alguém que pareça "merecer" um Castigo catastrófico. Cada ponto na Reserva concede ao Narrador um dado para que ele faça um teste de dano (dificuldade 6); cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade de dano agravado. Ao contrário da maioria das formas de dano

agravado, este pode ser absorvido — não permiti-lo é letal demais! Mesmo assim, uma reação forte é capaz de matar um feiticeiro com um único golpe.

Uma explosão realmente enorme — como o estouro de um canhão — queima todos os que estiverem nas proximidades. Nesse caso, divida o dano pelo número de pessoas num raio de cinco metros do centro do Castigo. Em razão disso, as "falhas de detonação" dos Artífices aniquilam equipes inteiras de artilharia. Uma "reação" de Bênção pode curar um personagem que esteja morrendo em razão de uma quantidade de dano equivalente à que seria causada pela Maldição. No entanto, ela não pode curar diversas pessoas ao mesmo tempo. Os milagres têm seus limites.

Passagem da Bruxa

Quando o ar subitamente torna-se gelado, quando a grama seca e a água transforma-se em gelo, um Castigo transformou o mundo ao redor do mago. Essas *passagens da bruxa* dão margem ao folclore — o leite coalha, sinos tocam e pegadas desaparecem conforme um feiticeiro passa.

As mudanças ambientais ficam basicamente a cargo do Narrador; via de regra, elas devem ser pequenas, locais e ligadas à Esfera de afinidade do mago. De vez em quando, um acontecimento realmente dramático — uma explosão de luz num quarto escuro, um terremoto, etc. — pode ocorrer durante uma crise real. Obviamente, qualquer um pode perceber a passagem das bruxas, e qualquer pessoa com algum indício saberá que um magus está presente quando ocorrer uma alteração.



Castiguetes

O homem tem uma tendência a exceder-se — a esquecer-se de seu lugar na ordem cósmica. De vez em quando, uma entidade de Outro Mundo aparece para corrigi-lo. Futuramente, essas criaturas serão conhecidas como "espíritos do Paradoxo" em razão dos paradoxos que eles procuram desfazer. Entretanto, nesta época os místicos os vêem como aquilo que eles realmente são: agentes de Deus, do Demônio ou dos deuses, vindos para controlar um magus ofensor.

A chegada de um Castiguetes pode ser anunciada por um clamor — o vento sopra, o fogo arde, os animais uivam enquanto fogem — ou pode ocorrer em silêncio. Algumas das entidades mais furtivas aparecem apenas para suas vítimas (ver o **Encanto Aparecer em "Regras Espirituais," Capítulo VII**) e procuram enlouquecê-las. Xamãs, magi clericais, Herméticos e Infernalistas encontram tais espíritos com muita frequência, mas algozes de Dedaleanos — às vezes chamados de "goblins" ou "duendes" — também já foram registrados. Alguns espíritos simplesmente avisam seus alvos ou atormentam-nos com travessuras inofensivas; outros atacam suas vítimas ou levam-nas para prisões sobrenaturais (ver **adiante**), onde os magi se redimem de seus crimes.

Quando a Dama da Sorte sorri, um anjo, animal de totem ou patrono demoníaco vem para ajudar o magus. Como sempre, a crença do mago determina o ajudante: um cristão devoto irá se encontrar com seu anjo da guarda, enquanto um hindu veria um avatar de Durga ou Hanuman. Esse auxílio é breve — no máximo uma cena — mas muitas vezes crucial. Naturalmente, um mago incrédulo não deve aguardar um protetor de Outro Mundo. Você recebe aquilo em que acredita. (**Crusade Lore e The Bygone Bestiary incluem alguns Castiguetes dignos de menção; os espíritos no Apêndice também podem funcionar como algozes dos Outros Mundos. Para maiores detalhes, ver o Capítulo VI.**)

Aprisionamento

Alguns espíritos surgem para arrastar o ofensor para um inferno nos Outros Mundos. Uma reação realmente grave (10 pontos ou mais) pode abrir uma passagem para um Reino: a própria Criação abre sua boca, suga o magus e o condena a uma punição.

Às vezes, o Reino corresponde às Artes ou aos pecados do mago. Um necromante pode ficar preso num cemitério vazio e interminável, enquanto um mágico vão encontra-se num quarto sem espelhos (ou muitos deles, todos refletindo suas imperfeições). Nunca é fácil escapar de tais lugares, e usar a mágica só piora as coisas: o cemitério poderia puxar o feiticeiro para debaixo da terra, enquanto a sala dos espelhos tornaria o mago mais feio. Mesmo assim, sempre há uma saída — o magus precisa reconhecer seu erro, corrigi-lo se possível, arrepender-se de seu orgulho e deixar suas Artes de lado. Considerando a teimosia de alguns feiticeiros, isso pode levar muito tempo...

Em termos de jogo, um Reino arrasta o magus (e às vezes seus companheiros) para suas entranhas e fecha a porta. Como Narrador, você deve reservar algum tempo

para a história do aprisionamento — tais acontecimentos podem confundir sua crônica se usados aleatoriamente. (Ver "**Outros Tipos de Jogos**" e "**As Procuras e o Dae-mon**" no **Capítulo VI** para sugestões sobre o lado prático desse tipo de coisa.) O aprisionamento só pode ser uma Maldição; embora algumas lendas falem de profetas levados ao Céu, tais atos de Deus não se destinam a homens mortais.

Castigo Eterno

Às vezes, um magus altera-se de forma tão radical que seu corpo absorve energia de Castigo. Se ele quiser que essas mudanças se tornem permanentes, precisa pagar o preço.

Normalmente, as transformações que tornam o magus obviamente sobrenatural — Atributos elevados acima de 5; Dispositivos, garras ou membros adicionais enxertados, etc. — duram apenas um período curto; mudanças permanentes concedem ao magus pontos permanentes de energia de Castigo. Para cada ponto que exceda o nível humano de um Atributo ou Tesouros Místicos enxertados no corpo, acrescente um ponto de Castigo; para cada mudança estranha (par de chifres, conjunto de garras, um braço novo), faça o mesmo. Esses pontos atuam contra o magus sempre que ocorre uma Maldição (não uma Bênção), mas não vão embora quando a reação acaba. Assim, Tezghul, o Insano, adquire dois pontos permanentes em sua Reserva de Castigo por sua Força e Vigor aumentados. (Ver **Apêndice**.) Sua vaidade o marca por onde quer que vá.

Sim, essa "punição" também se aplica aos alvos do encantamento de um mago. Se o alvo não é um mago, o Castigo irradia uma aura estranha. A criatura transformada arrepia as pessoas e parece ser o centro de caprichos estranhos da Sorte. Quanto maior a transformação, mais estranhos são os efeitos. As criações de Deus não podem ser alteradas facilmente.

Jhor

As sombras mais obscuras das Trilhas caminham no Mundo Inferior. Encoberto pela luz eternamente tênue das Terras dos Mortos, um necromante atrai o tipo mais sinistro de Ressonância — Jhor, a mácula da Morte. Obcecado pela mortalidade, um magus marcado pelo Jhor segura a mão da Morte e começa uma *danse macabre* agitada, que muitas vezes culmina com a destruição tanto do magus como daqueles que ele ama.

O Jhor segue cinco passos: desejos mórbidos, uma compulsão para observar a morte, uma obsessão com a mortalidade e a deterioração, uma aura de corrupção ("toque da Wyrn," como alguns metamorfos a chamam) e finalmente o sadismo e uma presença mortal que faz com que plantas e pequenos animais definham. Cada estágio leva ao próximo numa espiral descendente que acaba levando os mortais a saírem gritando noite adentro.

Em termos de jogo, o Jhor infecta magi que lidam com as energias da morte com muita proximidade ou frequência. Isso não é o mesmo que matar frequentemente, embora a frieza tenha um papel nesse processo. O Jhor literalmente flui através de feitiços de morte e magikas fantasmagóricas; após algum tempo, a especialidade de um

necromante o afeta. Cada falha crítica com magikas de morte acrescenta mais um ponto de Jhor à Reserva. Na planilha de personagem, o Jhor acumula marcas permanentes na roda de Castigo; nenhuma reação dissipa essas marcas — a não ser que o magus acabe com suas máculas, esses pontos permanecem. (**Ver adiante.**)

A purificação (**ver "Evitando uma Reação"**) pode purgar essa mácula, mas isso exige dedicação; cada ponto de Jhor requer uma semana de meditação para ser dissipado. Um necromante no quinto estágio não quer voltar do limite. Como Gaspar, o Alquimista, ele se torna um companheiro da morte.

loucura

*Michael ele declamou e Michael ele delirou
E golpeou os quatro ventos com seus punhos, oh
Ele riu e chorou, ele gritou e praguejou
Pois sua mente enlouquecida o prendera com um beijo, oh*
— Fairport Convention, "Crazy Man Michael"

Também conhecida como *Silêncio* ou *Crepúsculo*, essa insanidade mágika arrasa as percepções do mago e arremessa-o no cenário de um pesadelo. Ele vê coisas que não estão lá ou distorções de coisas que estão lá; ele assume novas identidades, esquece detalhes de sua vida antiga e ocasionalmente se isola numa prisão de sua própria imaginação. A loucura cresce como aservas daninhas num cemitério; se ficar muito tempo sem ser tratada, o magus pode juntar-se às fileiras dos temidos Desauridos (**ver Apêndice**), afastando-se para sempre de companhias mais sãs.

A loucura assume duas formas: uma ilusão errante e

Reserva de Castigo Ilusão

1-3	Pequena (odores estranhos, visões breves; dura mais ou menos um dia)
4-6	Comum (visões e sons que "não existem" parecem tão reais quanto qualquer outra coisa; dura uma semana ou mais.)
7-10	Grave (nada parece ser o que é; o magus vê o mundo de forma bem diferente e não se pode convencê-lo de outra coisa. Podem aparecer duendes. Dura um mês ou mais.)
11-15	Indefinida (o magus torna-se um lunático errante ou um profeta adormecido; duendes atormentam o místico e qualquer pessoa que ele encontre. Dura meses ou mesmo anos.)
16+	Permanente (o magus torna-se um Desaurido e deixa o grupo e o controle do jogador.)

balbuciente que gera os assim chamados *duendes*; ou um coma que coloca o mago próximo da morte e o envia em Procuras longas e perigosas (**ver os Capítulos I e VI**), abandonando seu corpo para os corvos. Qualquer um dos estados pode durar semanas ou meses; sem ajuda externa, pode-se perder o magus para sempre.

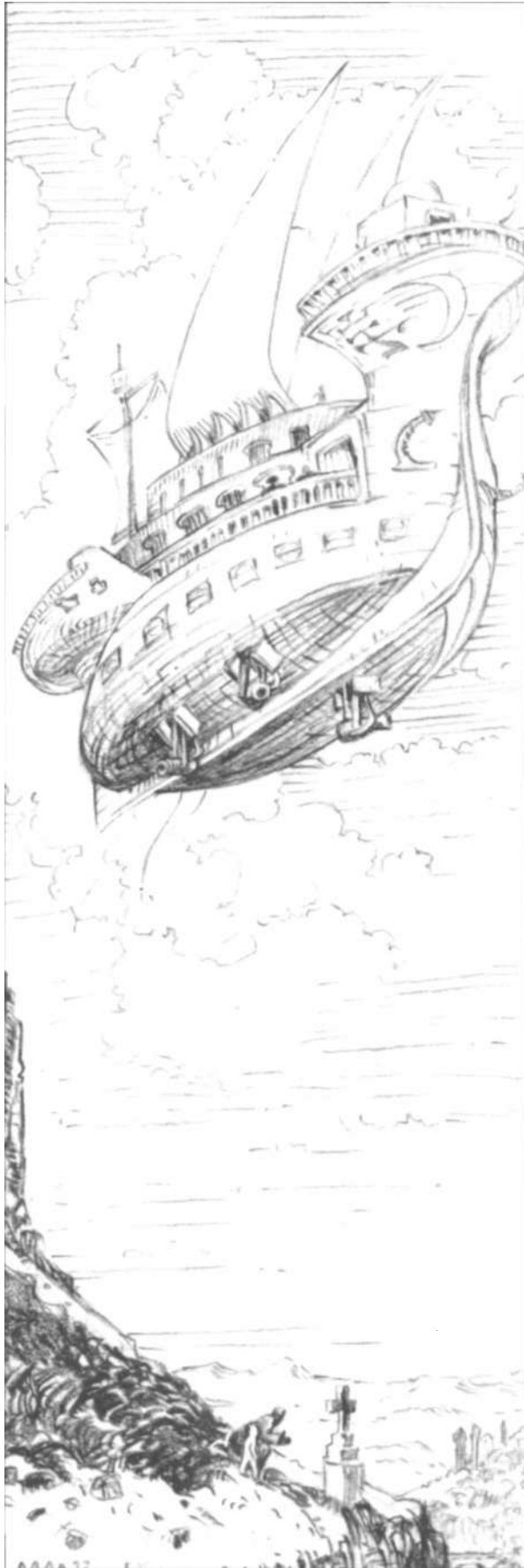
Em termos de jogo, a loucura se instala quando a Reserva de Castigo passa dos limites. O nível em que as ilusões emergem dependem dos desejos do Narrador. Geralmente, algum acontecimento traumático — tortura, fracasso numa Procura, uma maldição — dispara a insanidade; dependendo da causa, o "Silêncio" pode ser solitário ou muito, muito público. Recomendamos que o Narrador reserve algum tempo para um jogo **individual** (**ver Capítulo VI**) dedicado à loucura do mago. Uma vez que a insanidade tome conta do mago, ele começa a sofrer alucinações; quanto maior sua Característica Castigo, piores se tornam as ilusões e mais tempo elas duram.

Os duendes são visões que assumem uma forma sólida. Alguns se assemelham a criaturas (crianças perdidas, monstros raivosos), enquanto outros parecem objetos (documentos incriminadores, facas manchadas de sangue). Qualquer uma das formas dura um dia para cada ponto de Arete que o magus possua; duendes "vivos" têm um Nível de Vitalidade para cada ponto de Arete, que eles perdem numa taxa de um por dia. Ambas as ilusões podem causar desgraças inimagináveis para o magus em questão — crianças perdidas podem fazer travessuras, lâminas manchadas podem provocar uma interrogatório. Como sempre, a Resonância tem um papel fundamental na aparência e "comportamento" dos duendes; um mago invejoso vê a criança que não pode ter, enquanto outro, dominado pela ira, conjura as armas de um assassinato secreto.

Ignorar a insanidade não é uma tarefa fácil — a psicoterapia está a séculos de distância. Nessa época, a loucura era um dom ou uma aflição do Céu. Até mesmo as teorias magikas não indicam como desfazer a loucura. A não ser que o mago tenha um amigo extraordinariamente astuto que dominou as Artes da Mente (**ver a Esfera Mente, Nível Três**), ele está por conta própria.

Para escapar das ilusões, nosso mago precisa reconhecê-las como aquilo que realmente são. Em termos de jogo, isso pode exigir um teste de Percepção + Enigmas (dificuldade 8) e muita interpretação. Ele pode tentar manter os fantasmas à distância gastando pontos de Força de Vontade (**ver Capítulo IV**), mas mais cedo ou mais tarde, ele terá que iniciar uma Procura. Enrodilhando-se, ele medita até chegar a um cenário de insanidade (talvez com um teste de Percepção + Meditação) e luta em seu caminho para a clareza. Essa parte deve ser deixada completamente a cargo da interpretação e da Narração, mas pode durar muito tempo (um dia por ponto de Castigo se a Reserva estava abaixo de 10, uma semana por ponto se estava acima de 10).

Se ou quando o mago emergir da insanidade, ele enxergará as coisas com uma visão muito mais clara do que antes. As especificidades dependem de sua crônica e da natureza do mago e suas ilusões; não obstante, o caminho através do vale da loucura proporciona um desvio iluminador, ainda que traiçoeiro, na Trilha dos Espinhos.



Lançando Mágikas O Que Você Quer Fazer e Como Quer Fazê-lo?

- O que você está tentando fazer e como está tentando fazê-lo?
- Que Esferas está usando?
- O que seu personagem fez para realizá-lo?
- Quanto tempo isso leva?

Você Sabe o Suficiente para Fazer o que Quer?

- Você tem as Esferas apropriadas?
- O que você está fazendo é casual ou vão?
- Você precisa de alguma habilidade mundana para ajudá-lo?

Você foi Bem Sucedido?

- Jogue o Arete de seu personagem contra a dificuldade apropriada (a dificuldade mínima é 2):
Casual: Dificuldade = Esfera mais alta + 3
Vã, sem Testemunhas: Dificuldade = Esfera mais alta + 4
Vã, com Testemunhas: Dificuldade = Esfera mais alta + 5
- Adicione ou subtraia quaisquer modificadores (máximo +/- 3)
- Confira o número de sucessos.
- Gaste Quintessência ou Força de Vontade se quiser.
- Você precisa obter mais sucessos para realizar sua tarefa?
- O Dado da Sorte exigiu uma Bênção ou Maldição?

Caso Sim, Caso Não, o que Aconteceu?

- Qual foi o efeito que sua mágika teve?
- Alguém esquivou-se, absorveu, resistiu ou usou contramágika contra sua operação? Em caso positivo, subtraia os sucessos dele dos seus, depois confira se você ainda foi bem sucedido.
- Você falhou? Nesse caso, foi uma falha crítica ou você apenas não foi bem sucedido?
- Falhas críticas e o Castigo:
Falha Crítica Casual: ganhe um ponto de Castigo por ponto na Esfera mais alta utilizada.
Falha Crítica Vã: ganhe um ponto de Castigo devido à falha crítica + um por ponto na Esfera mais alta.
Falha Crítica Vã com Testemunhas Adormecidas: ganhe dois pontos de Castigo + dois pontos por ponto na Esfera mais alta.
- Você obteve cinco pontos ou mais de Castigo?

Referência Mágika

Observações :

• A **tabela de Dificuldades Mágikas** fornece os modificadores positivos e negativos de algumas circunstâncias. Utilize-a como uma orientação geral para outros modificadores possíveis.

• A **tabela de Reserva de Castigo** mede o tamanho de um Castigo através do "conjunto" de pontos de Castigo do mago.

• Use a **tabela de Feitos Mágikos** quando um jogador quiser executar um Efeito do tipo tudo-ou-nada. Ele deve obter a quantidade apropriada de sucessos para realizá-lo. Isso pode exigir um teste prolongado. A **tabela de Níveis de Sucesso** mede quão bem um determinado feito foi realizado e que efeito ele surtiu.

• **Verifique a tabela de Dano e Duração para ver quanto estrago ou benefício um feitiço causou e por quanto tempo ele irá durar.** A **tabela de Dano Agravado** mostra os tipos de ataque capazes de infligir danos severos. Todas as outras formas provocam apenas dano comum.

• As **tabelas de Conexão** (Correspondência), **Tempo** e **Espírito** diferem de suas equivalentes modernas. As duas primeiras Esferas são limitadas pelos conceitos de tempo e distância do Renascimento; por outro lado, as Artes do Espírito são muito mais fáceis.

• **Lembre-se de que essas tabelas são orientações, não mandamentos. Ignore-as quando achar conveniente.**

Dificuldades Mágikas

(Modificador máximo: +/- 3. Dificuldade mínima 2, máxima 10.)

Atividade	Modificador de Dificuldade
Pesquisar informações sobre o assunto antes de usar mágikas	-I a -3
Possuir itens em Ressonância com a essência do alvo	-I a -3
Próximo a um Cray	-1 a -3
Usando uma ferramenta consagrada	-!
Usando uma ferramenta sem precisar dela	-1
Tempo extra gasto na mágika	-1
Gastar um ponto de Quintessência	-1 por ponto (máx. 3/turno)
Usar Sorvo com a Ressonância apropriada	-1
Usar Sorvo com a Ressonância oposta	+1
Operação rápida	+1
Alvo distante ou escondido	+1
Magus distraído	+1 a +3
Magus em conflito com seu Daemon	+1 a +3
Ondas	+1 para cada cinco feitiços lançados
Efeito monumental (puxar a lua do céu)	+1 a +3

0-5	Nada acontece; acrescente à Reserva
6-8	Acontecimento menor. (Alguma coisa pequena — boa ou ruim — ocorre próximo ao magus.)
9-15	Reação significativa. (O magus recebe um Castigo doloroso e prejudicial ou uma grande Bênção.)
16+	Catástrofe ou milagre. (Um Castigo ou Bênção poderoso afeta o magus, assim como todos os que estiverem próximos.)

Feitos Mágikos e Sucessos Exigidos

Feito Simples 1

(mudar a cor dos olhos, acender uma vela, uma mágika de Mente para sentir a presença de alguém nas proximidades, conjurar uma raça)

Feito Regular 2

(mudar sua própria forma, fazer um barril de pólvora explodir, influenciar o humor de alguém com uma mágika de Mente, conjurar uma bola de fogo)

Feito Difícil 3

(transformar-se em algo maior ou menor do que você mesmo, pôr fogo num palheiro, leitura profunda da mente de alguém, conjurar uma besta)

Feitos Impressionantes 4

(mudar a forma de outra pessoa, explodir uma cabana, controlar a mente de alguém, conjurar uma armadura, desaparecer)

Feitos Poderosos 5-10

(transformar alguém em barro, incinerar uma fortaleza, destruir a mente de alguém, invocar um animal mágico, fazer toda a mobília de um cômodo desaparecer)

Feitos de Outro Mundo 11-20

(transformar uma sala inteira de pessoas em barro, pôr fogo num castelo, controlar mentalmente uma multidão de loucos, invocar um demônio, fazer uma mansão desaparecer)

Feitos Divinos 21 +

(fazer um castelo desaparecer, encontrar uma pessoa em particular num reino usando uma mágika de Mente, invocar um arquidemônio, levitar uma montanha, criar um Reino do Horizonte)

• O dano para esses feitos é baseado nos sucessos obtidos. Se, por exemplo, um mago tentasse matar um grifo, o método que ele usasse determinaria o nível do feito. Se ele obtivesse quatro sucessos ao atacá-lo com uma mágika de Vida, ele causaria (4x2 = 8) oito Níveis de Vitalidade de dano.

Nível de Sucesso

• **Falha crítica:** O místico comete um erro grave e falha completamente. O Efeito é perdido e o mago ganha pontos de Castigo, a não ser que gaste um ponto de Força de Vontade para cancelar a falha crítica.

• **Fracasso total:** Nenhum sucesso, mas nenhuma falha crítica. O mago pode continuar com sua mágika, mas com +1 de dificuldade, ou tentar de novo do zero.

• **Sucesso parcial:** 50% dos sucessos necessários. O místico realiza aquilo que desejava fazer, mas não tão bem quanto queria. Christina de Aeoli, por exemplo, conjura uma espada, mas a lâmina é mole e cega. O magus pode continuar se quiser, com +1 de dificuldade.

• **Sucesso: 100% dos sucessos exigidos. O mago faz exatamente aquilo que queria. A espada de Christina é tão afiada e eficiente quanto qualquer uma encontrada numa loja local de armas.**

• **Sucesso extraordinário:** 150% ou melhor. O mago não é apenas bem sucedido, mas sim tremendamente bem sucedido. A espada é incrivelmente afiada, com uma lâmina ornamentada e uma pequena gema em seu cabo. (Contudo, ela não é um Talismã; isso requer uma mágika separada.)

Dano Agravado

• Ataques vãos de mágikas de Vida (**Vingança da Bruxa**) que dilacerem o padrão do ser através de mágika em vez de usar objetos ou doenças.

• Ataques vãos de mágikas de Primórdio (**O Invólucro Vivo**) ou ataques carregados por Primórdio; isso não inclui Efeitos meramente criados com Primórdio (**Toque do Dragão**).

• Ataques diretos (vãos) de Entropia num corpo vivo (Necrossíntese).

• Mágikas de Espírito que invoquem Umbróides para atacar um ser vivo. (Ver página 261.)

• **Armas naturais de criaturas sobrenaturais (lobisomens, vampiros)**

Todas as outras formas de dano são normais, a não ser que o alvo seja excepcionalmente suscetível a eles (lobisomem à prata, vampiros ao fogo, etc.), ou a não ser que o Narrador decreta que o dano é particularmente grave (lepra, ácido, chumbo derretido).

Alcances do Tempo

Sucessos	Duração
Um	Até um mês
Dois	Uma estação
Três	Um ano
Quatro	Cinco anos
Cinco	10 anos
Seis a nove	50 anos
10 a 14	100 anos
15+	500 anos

Alcances da Conexão

Sucessos	Alcance ou Ligação (Use um ou o outro)
Um	Linha de visão/relação consanguínea; parte do corpo ou humor
Dois	Muito familiar (casa)/melhor amigo; bens estimados
Três	Familiar (praça central da cidade)/primo; bens
Quatro	Visitado uma vez/conhecido; qualquer coisa usada uma vez
Cinco	Viu ou ouviu falar sobre/um estranho; item tocado casualmente
Seis+	Qualquer lugar no continente/nenhuma conexão

Dano e Duração

Sucessos	Dano	Duração
Um	Nenhum	Um turno
Dois	Sucessos x 1	Uma cena
Três	Sucessos x 2	Um dia
Quatro	Sucessos x 2	Uma história
Cinco	Sucessos x 2	Seis meses
Seis+	Sucessos x 3	Opção do Narrador

Forças acrescenta um sucesso adicional quando usada para dano; **Mente** subtrai um sucesso quando estiver infligindo dano. Ataques diretos de **Entropia** não provocam dano até o quarto nível, mas ataques acidentais (paredes desmoronando, etc.) infligem dano normal.

Tabela de Película Espiritual

Área	Dificuldade	Sucessos Necessários
Mar Profundo/Além das Nuvens	0	Nenhum
Grande Cray	1	Um
Cray, Vale ou Círculo Feérico	2	Um
Região Selvagem Profunda		
ou Encruzilhada	3	Dois
Floresta	4	Dois
Área Rural	5	Três
Aldeias & Vilas	6	Três
Vilas Grandes & Cidades	7	Quatro
Áreas Protegidas	8	Cinco
Áreas Poderosas de Crença Oposta	9	Cinco

• **Modificadores Opcionais de Película**

Época	Dificuldade
Amanhecer	+1
Meia-noite	-1
Beltane ou Dia das Bruxas	-2
Natal ou Páscoa	+2
Solstício ou Equinócio	-1

Observação: Uma área com uma Película de 1 ou 2 é um Regio; uma com 0 é um Baixio. Um modificador pode reduzir a Película a 0 em determinados momentos.

Feitos Mágikos Comuns

Observação: Alguns dos parâmetros apresentam dois níveis de Esfera; o primeiro permite que um mago atue sobre si mesmo, enquanto o nível mais elevado permite que ele afete outras pessoas. Curar-se exige Vida 2; para curar alguém, você precisa de Vida 3. Outros feitiços começam pequenos (como conjurar um vento), mas exigem Esferas mais elevadas se você quiser fazer algo realmente grande (como conjurar uma tempestade). Essas operações foram marcadas com um "+".

• Mágika Corporal

Adaptar o Ambiente	Vida 2 (3)
Animar Cadáveres ou Partes	Vida 2 / Primórdio 2
Causar/Curar Doenças	Vida 2 (3)
Criar Corpo	Vida 2 (simples) ou 5 Complexo)/Primórdio 2

Duplicar Corpo	Vida 5/Primórdio 2
----------------	--------------------

Criar Membros Novos ou Outras Características	Vida 3 (4)
Curar/Ferir Ser Vivo	Vida 2 (3)
Curar/Ferir Vampiros	Vida 3/Matéria 2
Aumentar Físico/Características	Vida 3 (4)
Aumentar Velocidade	Tempo 3
Reviver Morto	Vida 4/Espírito 4/Primórdio 3

Apodrecer Corpo	Entropia 4 (ou Vida 4)
Metamorfose	Vida 4 (5)
Absorver Dano Agravado	Vida 3
Transformar-se em Outro Elemento	Vida 3/(qualquer Esfera que se aplique)

• Destino & Sorte

Causar Deterioração	Entropia 3 +
Localizar Fraquezas	Entropia 1
Alterar a Sorte	Entropia 2

• Objetos & Elementos

Invocar Tempestade	Forças 4+/Primórdio 2
Conjurar Elemento	Forças 3/Primórdio 2 (fogo, vento); ou Matéria 3/Primórdio 2 (terra, metal, água); ou Vida 3/Primórdio 2 (madeira)
Conjurar Novo Objeto	Matéria 3/Primórdio 2
Conjurar Ilusão "Física"	Forças 2+/Primórdio 2
Controlar Elementos Existentes	Forças 2 +
Desintegrar um Objeto	Entropia 3/Tempo 3 (ou Matéria 3)

Enrijecer/Aperfeiçoar um Objeto	Matéria 3 +
Campo de Invisibilidade	Força 2+
Invisibilidade em Ser Vivo	Força 2/Vida 2
Levitação/Vôo	Força 2 + (ou Conexão 3/Vida ou Matéria 2)

Acelerar/Retardar	Forças 2+
Transformar Objetos	Matéria 2+/(qualquer Esfera que se aplique)
Transformar Forças	Forças 3-/(qualquer Esfera que se aplique)

• Percepções & Poderes Psíquicos

Projeção Astral	Mente 4 +
Clarividência	Conexão 2 (ou Conexão 2/Mente 3)

Conjurar Ilusões Mentais	Mente 2+
Entrar num Sonho	Mente 3
Influenciar Humor	Mente 2
Controle da Mente	Mente 4
Profecia/Visão do Passado	Mente 2/Tempo 2
Embaralhar Pensamento	Mente 3
Ver Auras	Mente 1 (ou Espírito 1)
Ver Daemon	Mente 3/Primórdio 2/Espírito 1

Ver Através dos Olhos de Outro	Mente 3
Ver Através de Ilusões Mentais	Mente 4
Sentir Energias	(Esfera apropriada) 1
Compartilhar Percepções Místicas	(Esfera apropriada) 1
Escudo Mental	Mente 2
Dilacerar a Mente	Mente 3 (ou Mente 3/Vida 3 para dano agravado)

Telepatia	Mente 3
Telecinesia	Forças 2 +
Traduzir Línguas	Mente 3 (ou Mente 3/Forças 2 para um grupo)
	Mente 3 +

Influência Inconsciente

• Quintessência

Absorver Quintessência	Primórdio 3
Canalizar a Quintessência	
Entre Coisas	Primórdio 3
Criar Cray	Matéria 3/ Primórdio 3
Destruir Algo com Quintessência	Primórdio 4 (objeto) ou 5 (criatura)
Drenar Cray	Primórdio 4
Drenar Quintessência	Primórdio 3
Alimentar Novo Padrão	Primórdio 2
Refinar Sorvo	Primórdio 3

• Poderes Espirituais

Abençoar/Amaldiçoar	Entropia 3
Comandar Espírito	Mente 4/Espírito 4
Conjurar Espírito	Espírito 3
Criar Fetiche	Espírito 4
Criar Talismã	Primórdio 4
Drenar Energia Espiritual	Espírito 4/Espírito 4
Ferir Espírito	Espírito 3
Abrir/Fechar Passagem	Espírito 4
Andar pelas Sombras	Espírito 3
Falar com Espíritos	Espírito 2
Tocar Espíritos	Espírito 2

• Tempo & Distância

Afetar Objeto/Ser Distante	Conexão 2+
Conjurara Ser Terreno	Conexão 4/Vida 2
Criar Imagens Múltiplas	Conexão 3 (ou Forças 2+/Primórdio 2)
Criar Objetos Múltiplos	Conexão 5/Matéria 3/Primórdio 2
Abrir Passagem entre Locais	Conexão 4
Estabelecer Gatilho Temporal	Tempo 4
Acelerar/Retardar	Tempo 3
Teleporte	Conexão 3 (4)
Viagem no Tempo	Tempo 5 +
Proteção/Esconjurar	Conexão 2+/(Esfera)

Documenti Magica: As Três Faces de Hécate

A maga de Rachelle, Christina, faz uma aliança com a artesã Lousia Mazarin, interpretada por Courtney. No rasto do Hermético pagão Sebastien de Luxemburgo, o par quebra cabeças e corações em Paris...

• Descrições da Operação

As magi se aproximam. Para encobrir sua aproximação, Christina reza silenciosamente para Deus pedindo encobrimento (um feitiço casual de Espírito 2); logo uma neblina se levanta. Contudo, o encantamento funciona bem demais; Lousia precisa ser capaz de ver. Com um pedaço de vidro colorido, ela ajusta sua lanterna para criar uma luz sem se revelar (um feitiço casual de Forças 2). Preparando sua besta de repetição — ela já passou óleo em suas asas mecânicas — a artesã prossegue.

• Mágicas Tudo-ou-Nada

As chamas das lâmpadas no beco brilham demais; as parceiras serão vistas. Christina comanda um anjo para que ele apague as chamas (um feitiço vão de Espírito 2). Em termos de jogo, o Narrador diz a Rachelle que ela precisará de três sucessos com dificuldade 6 — é um feitiço vão sem testemunhas, ou 2 + 4. Rachelle joga três dados por seu Arete (Christina evoluiu desde o Capítulo IV), mas fracassa no teste. Nenhum anjo responde, e Rachelle acrescenta um ponto de Castigo à planilha de Christina.

Se Rachelle obtivesse três sucessos, as luzes teriam sido apagadas; se obtivesse dois sucessos, as lâmpadas iriam tremeluzir e uma ou duas poderiam apagar-se. Se sofresse uma falha crítica, Christina seria punida por sua presunção e receberia três pontos de Castigo. Se tivesse demonstrado a reverência adequada ou tentasse apagar ela mesmo as luzes, o feitiço poderia ter sido casual e ela teria evitado completamente o Castigo.

• Dano Direto

Enquanto Christina reclama, Lousia percebe um grifo no céu. Com um bater de asas, a criatura desce... Antes que ele possa alcançá-las, a artesã apoia sua besta e dispara. O virote pega fogo — um feitiço vão de Forças 3/Primórdio 2. Courtney testa seu ataque (Destreza + Arqueirismo) e acerta o grifo no peito.

Segue-se o cálculo de seu dano (um Arete de 4, ou quatro dados mais um Dado da Sorte). Ela consegue três sucessos; o Dado da Sorte tem um resultado normal. Como o ataque incluía uma mágica de Forças, Courtney acrescenta mais um sucesso. O grifo sofre oito Níveis de Vitalidade de dano, ele tenta absorver e fracassa...

• Duração

Mais tarde, Christina tenta enganar um guarda inquisitivo para que ele se afaste de seu esconderijo. Ele tem certeza de ter visto algo, então a espiã emprega uma mágica de Mente para distraí-lo. Concentrando-se no som de passos imaginários, ela projeta esse pensamento para o guarda (um feitiço de Mente 2). Ele espera ouvir um som, então a operação é casual. Rachelle obtém dois sucessos: uma duração de um turno. O guarda ouve um ruído de passos correndo e inicia a perseguição.

• Ritual de Teste Prolongado (e Ressonância)

Sebastien de Luxemburgo entoia um canto em grego obscuro enquanto esculpe duas "faces" novas na pele de

uma criada. O sacrifício para Hécate está quase completo. O próprio ar treme e as luzes adquirem um brilho vermelho. As sombras brincam em torno do próprio rosto do mago, e por apenas um momento, você poderia jurar que *ele* também tinha três faces.

O Arete de Sebastien é 6; seu plano envolve abrir a Película, invocar espíritos infernais do Mundo Inferior e ocultados nos corpos de três cachorros mortos — um Efeito de Espírito 4/Vida 4/Primórdio 2/Espírito 2. Uma operação desse tamanho exigirá tempo, esforço e 10 sucessos. A cada turno, passam-se 10 minutos. Jogando o sangue da garota numa bacia de pedra, Sebastien roga aos seus invocados que façam sua tarefa.

Espírito 4 abre o portal; Vida 4 e Primórdio 2 reanimam os cachorros; Espírito 2 invoca os demônios ao local e faz uma oferta a eles. Como ele está invocando um "demônio" (na verdade uma deusa pagã, mas quem está perguntando?) com sacrifícios e preparações, o feitiço de Sebastien é casual. O Narrador joga seis dados contra uma dificuldade 7. No primeiro turno, ele consegue três sucessos; 10 minutos mais tarde, ele fracassa em seu teste e acrescenta um à sua dificuldade. Agora ela é 8. Queimando sua Quintessência pessoal (usar o sangue exigiria um feitiço de Primórdio 3), ele reduz a dificuldade para 6. O terceiro turno resulta em quatro sucessos para o mago; três mais e ele terá realizado seu desejo.

É então que Lousia entra pela janela. Voando com asas mecânicas (ferramentas para um feitiço vão de Forças 2), ela percebe a situação e dispara um virote com sua besta. Lousia acerta e o sacrifício é arruinado...

• Contramágica

Conforme a seta pega fogo, Sebastian uiva uma contramágica. O Narrador joga seis dados contra uma dificuldade 7. Courtney obtivera três sucessos, mas Sebastien consegue quatro. O fogo se extingue à medida que a seta atinge seu alvo. O Narrador é bem sucedido num teste de absorção contra o virote e Sebastian é acertado sem que sofra ferimentos. Furioso, ele prepara seu próprio ataque...

• Habilidades e Mágica

"Oh, Santo Antônio," Christina reza, "orienta minha mão contra esse alvo pagão." Entre seu esconderijo e o mago há um espaço vazio com um piso de mármore. Preparando-se para entrar na briga, ela pede uma distração ao seu patrono. Rachelle quer um Efeito de Mente 2 para incitar a fúria de Sebastien e desviar sua atenção enquanto ela atravessa o cômodo. A operação é casual; a dificuldade é 5.

Rachelle consegue dois sucessos; em vez de depender apenas deles, ela usa a distração para reduzir a dificuldade de um teste de Furtividade. Normalmente, a tentativa teria uma dificuldade igual a 8 (nenhuma cobertura, bastante luz); no entanto, agora ela cai para 6. Rachelle testa Destreza + Furtividade...

• Castigo (e Ressonância)

O Hermético grita quando a adaga atravessa suas costas. Do alto, Lousia dispara outra seta ardente. Ela também acerta. Além disso, o Dado da Sorte de Courtney nesse ataque apresenta um "10." Sebastien está em apuros. O Narrador decide concluir tudo — afinal de contas, Sebastien na verdade é um vilão menor na história. Em vez de interpretar toda a luta, ele invoca o Castigo. O chicote de Deus estala — e com força.

Antes da Luta, Sebastien juntara 13 pontos de Castigo; Lousia acumulara 8. O Narrador decide alterar as regras e infligir as duas Reservas contra o vilão ao mesmo tempo — uma reação combinando o *ferrete do demônio*, um *espírito* e um *aprisionamento*. Enquanto o mago grita, a própria Hécate surge através da passagem. Sarcasticamente, ela sorri enquanto o fogo açoita o corpo do mago. A medida que ele queima, ela leva a essência dele até suas três bocas e engole sua alma. A passagem se fecha. Hécate se foi... mas antes de ir embora, o espírito fez uma mesura com a cabeça para cada magus, observou seus rostos e virou-se.

Sebastien pode muito bem voltar — com mais raiva ainda.

Permutações

*Para nós, por conquista, com poder soberano que temos,
E por sentença eterna decretada pelo Destino,
Brilantemente o Império dos Céus submetemos*
— Edmund Spenser, *The Faerie Queen*

Isso é o básico; os sistemas a seguir fornecem ao seu grupo algumas opções adicionais ao custo de certas complicações. Sinta-se à vontade para mantê-las, usá-las ou modificá-las como quiser.

Agindo em Conjunto

A mágika não precisa ser uma Arte solitária. De fato, algumas práticas exigem a participação de grupos. Feitiços realmente grandes — invocações, pesquisas, rituais complexos, criação de Reinos, aprisionamento de espíritos, etc. — são executados com mais facilidade quando você está

entre amigos místicos. Feitiços pequenos também podem ser lançados desse modo, mas isso raramente vale o esforço da colaboração.

Antes que possam trabalhar juntos, cada mago precisa ter pelo menos um ponto em cada Esfera do Efeito. Alguém que não saiba nada sobre as Artes da Matéria não pode ajudar um mago que saiba. Os colaboradores também precisam ser capazes de comunicar-se livremente durante a operação. Organizar o ritual pode levar um turno ou mais para o operador. Uma vez que tudo esteja resolvido, o grupo pode trabalhar junto em uma de duas maneiras:

- Se todos os místicos tiverem os níveis de Esfera necessários para realizar o Efeito, cada um faz um teste de mágika normal, em turnos, como se ele ou ela estivesse lançando o feitiço sozinho. Todos os sucessos são somados; o resultado vale para se chegar ao total necessário.
- Se magi menos sábios auxiliarem outro mais poderoso, apenas um teste é necessário. Cada "ajudante" acrescenta um sucesso ao esforço do operador principal.

Companheiros não-Despertos também podem ajudar; o místico soma um sucesso para cada cinco participantes mortais em seu ritual. Muitas vezes leva-se horas para iniciar cerimônias como essas, mas uma vez que o ritual tenha começado, ele é uma visão admirável. Sob essas circunstâncias, esses ajudantes não contam como "testemunhas" de mágika vã— eles *querem* que as coisas ocorram!

Apenas uma opção pode ser usada de cada vez. Se um mago sofrer uma falha crítica, o Castigo afeta todos os envolvidos, seja com um punhado de pontos de Castigo, seja com uma reação em larga escala. Por outro lado, uma Bênção para um é uma Bênção para todos.



Contramágika

Qualquer bom lutador sabe como golpear e contratar. Embora poucos feiticeiros sejam guerreiros por profissão, um número menor ainda consegue ficar a vida toda sem nunca usar suas Artes contra outro magus. Portanto, desenvolveram-se as contramágikas — o equivalente mágiko a aparar, prender e esquivar.

Algumas criaturas ou materiais resistem à mágika por sua natureza inata. Minérios mágikos dos Artífices e proteções dos Outros Mundos são capazes de bloquear energias ocultas; o mesmo vale para uma grande Fé (**Ver a Qualidade no Capítulo IV.**) Encantos, proteções, contramágikas faladas — todas dão ao magus ou ao mortal uma chance de lutar quando um feiticeiro quer vê-los mortos.

Esta seção descreve diversos estilos de contramágika. Cada um deles exige uma ação normal para ser realizado, a não ser que o defensor divida sua Parada de Dados entre as ações. Se o mago estiver ciente do ataque, ele pode gastar sua ação tentando desviá-lo antes que seja atingido. A dificuldade da contramágika básica é 7; na maioria das variantes 8 e numa delas 9. Gastar pontos de Força de Vontade é a única coisa que pode modificar o resultado. Uma falha crítica em qualquer tipo de contramágika deixa o defensor extremamente exposto.

Para empregar a contramágika básica, é preciso ser um magus, um Taumaturgo vampírico, um mágico não-Desperto (**ver Mundo das Trevas: Feiticeiro**), um metamorfo, uma fada ou um mortal com Fé Verdadeira. Ele também precisa ter algum tipo de encanto ou feitiço de proteção disponível. Quando é feita a investida mágika, o personagem precisa de pelo menos um turno para anular o ataque. Personagens não-magus que tenham poderes místicos (Gnose, Taumaturgia ou Glamour) testam seu Raciocínio + Ocultismo em vez do Arete. Mortais com Fé Verdadeira testam seu nível de Fé como uma contramágika. A contramágika avançada está além da capacidade de não-magi, embora alguns vampiros Tremere (**ver Vampiro: A Idade das Trevas**) possam lembrar-se dos segredos antigos a critério do Narrador.

Para alguns grupos pode ser preferível ater-se à contramágika básica, por uma questão de simplificação. Estas variações podem ser complicadas demais para grupos iniciantes.

Contramágika Básica

A contramágika é basicamente um teste de absorção contra a mágika e funciona da mesma forma. Na contramágika básica, um mago com algum conhecimento do ataque vê a mágika se aproximando, do mesmo modo que um lutador vê um soco se aproximando. Assim sendo, o mago precisa ter consciência do ataque para desviá-lo. Se ele puder vê-lo e souber o que ele é, pode tentar anulá-lo.

Para tentar uma contramágika básica, o místico precisa ter pelo menos um ponto na(s) Esfera(s) envolvida(s) no ataque; nesse caso ele testa seu Arete, dificuldade 7. Os sucessos obtidos na contramágika cancelam os do feitiço original numa taxa de um para um.

Se os sucessos excederem o resultado do Efeito original, o feitiço é detido completamente. O feitiço original também pode falhar se a contramágika reduzir o número de sucessos para um nível abaixo das intenções originais do operador: se o feito requer cinco sucessos, três sucessos com contramágika podem anular a operação. O atacante teria que obter mais sucessos (com +1 de dificuldade, como num fracasso) ou tentar de novo.

Contramágika Ofensiva

Geralmente, a contramágika só se aplica a Efeitos lançados contra o mago defensor. Através de um teste de Arete com dificuldade 8, ele pode tentar anular um feitiço dirigido contra outra pessoa. Com um pouco de esforço extra, ele é capaz de refletir um feitiço ofensivo de volta para seu criador!

Contramágikas como essas exigem pelo menos um ponto em uma das Esferas do ataque e no mínimo um ponto em Primórdio. Ambas as operações precisam ser realizadas no mesmo turno. Superando o número de sucessos do atacante através de um teste de Arete com dificuldade 9, o defensor pode refletir o ataque de volta para seu oponente. Cada sucesso acima do total obtido pelo atacante conta como um sucesso mágiko contra este.

Contramágika de Esfera Versus Esfera

Na maioria dos casos, um magus precisa saber algo sobre as Esferas que estão sendo usadas contra ele. No entanto, nesta variedade ele consegue anular magikas ofensivas com seus próprios conhecimentos.

Praticamente qualquer Esfera pode deter um ataque mágiko se usada com astúcia. A dificuldade para tais contramágikas é 8 em vez de 7. Contudo, a maioria das formas de contramágika do tipo Esfera versus Esfera exigem certo nível de habilidade por parte do defensor; pode ser necessário um Efeito específico. Por falar nisso, esses "ataques" não causam dano — eles apenas detêm as magikas.

Quando estiver lidando com criaturas sobrenaturais, a contramágika de Esfera versus Esfera é a melhor aposta do mago. Embora qualquer Esfera possa anular o Glamour de uma fada e a Taumaturgia vampírica, Espírito é a única forma eficaz de conter Dons dos Garou ou Arcanoi fantasmagóricos. (**Ver os jogos apropriados para maiores detalhes.**)

Desfiar

Ataques contínuos — proteções, maldições, passagens — podem ser desfeitos por um magus com poder e determinação suficientes. Embora a contramágika normal seja inútil contra um feitiço que já esteja ocorrendo, um mago habilidoso pode tentar desfiar o que foi tecido.

Para tentar desfiar um feitiço, o mago precisa de alguns conhecimentos básicos (pelo menos um ponto) em cada uma das Esferas envolvidas e pelo menos um ponto em Primórdio (para ver os fios que devem ser desemaranhados). Desfiar é difícil — dificuldade 8 — mas o magus pode fazer um teste prolongado até que supere os sucessos iniciais do operador. Entretanto, uma falha crítica durante o processo acaba com a tentativa; o mago precisa recomeçar.

Alguns Efeitos — invocações, ataques de dano instantâneo, magikas sensoriais e o Gilgul — não pode ser desfeitos. Outros — maldições, doenças, transformações, contramágikas e criações — são particularmente vulneráveis. Esse último tipo normalmente tem algum tipo de proteção entretecida com ele desde o começo na forma de novos ataques ou contramágikas; o poder divino de um golem, por exemplo, desvia os feitiços. No entanto, em seu caso a contramágika simplesmente concede ao golem dois "sucessos" de resistência a feitiços. Um encantamento que normalmente causa três sucessos, por exemplo, causará apenas um.

A maioria dos feitiços duradouros exige no mínimo 10 sucessos para ser desfiado; proteções, barreiras, criações, mal-

dições e coisas semelhantes exigem rituais prolongados para serem lançados, e é difícil eliminá-los sem fazer o mesmo. As vezes — como sempre, a critério do Narrador — uma operação não pode ser desfeita sem que se lance um Efeito completamente novo para alterá-la outra vez. Se um homem foi transformado numa rã, seria mais fácil transformar a rã num homem outra vez do que desfazer a mágika inicial.

Habilidades e Mágikas

A mágika é uma extensão do mago. Assim, é razoável pensar que as Habilidades do mago, usadas corretamente, podem melhorar a mágika que ele ou ela usa. Uma feiteira cigana que dança bem pode ter mais sucessos em seu encantamento do que alguém que tropece ao redor de uma fogueira. Às vezes, os talentos podem ajudar a lançar a mágika; outras vezes, a mágika concede uma vantagem ao talento.

Não importa quão boa uma pessoa é numa dada perícia, sua Habilidade só pode fazer uma diferença limitada — +3 ou -3 para o teste final. Você só pode realizar um teste de Habilidade durante determinada operação, e deve haver uma explicação razoável e criativa para combinar aquela Habilidade com a mágika.

Habilidades Melhorando Mágikas

Algumas Habilidades mundanas podem melhorar as possibilidades de um mago ser bem sucedido no uso de sua mágika. Isso muitas vezes está ligado ao estilo escolhido pelo místico; muitas práticas envolvem canto, dança, adivinhação, línguas arcanas, nomes de poder, teorias científicas, formas de artes marciais e até mesmo perícias com armas. (Ver "Regras Opcionais" e "Ferramentas Ritualísticas" para exemplos.)

Se algum Talento, Perícia ou Conhecimento se aplica à operação do mago, ele deve ser usado no turno *anterior* à tentativa da mágika. A dificuldade básica para os testes de Habilidade e mágika são os mesmos; não se aplica nenhum modificador (Força de Vontade, Quintessência, ferramentas, etc.). Cada sucesso obtido no teste de Habilidade reduz a dificuldade da mágika em um, até o máximo de -3, considerando-se todos os modificadores.

O Narrador pode determinar que certa Habilidade é essencial para algumas tarefas. Curar um membro cortado pode exigir Medicina, enquanto construir asas mecânicas certamente requer Invenção. Se uma Habilidade, como Dança, Metafísica ou Ofícios, faz parte de um ritual mágico, o místico precisa ser bem sucedido num teste de Atributo + Habilidade antes de usar a mágika. Fracassar no teste também pode aumentar a dificuldade da mágika.

Melhorando Habilidades

Um mago pode usar a mágika para melhorar suas chances com uma Habilidade; esgueirar-se, apostar, seduzir e outros jogos mortais certamente ficam mais fáceis quando você tem habilidades mágikas.

A não ser que o magus faça um grande espetáculo com sua mágika, a maioria dos feitiços de "melhoria" são casuais, não vão. Esferas como Entropia, Matéria e Mente são particularmente fáceis de serem encobertas por "acidentes" e "impulsos." (Ver o exemplo.) Cada sucesso obtido no teste de Arete diminui a dificuldade do teste de Habilidade em um, até um máximo de -3. A mágika precisa ser lançada no turno *anterior* à realização do teste da Habilidade, e o mago precisa lançar seu feitiço como sua primeira ação antes de canalizar a mágika para a segunda ação. Dividir a Parada de Dados é possível, mas no final das contas é ineficiente.

As Esferas

De modo geral, já se tratou dos Dias e das Horas no Primeiro Livro. Agora é necessário observar particularmente a que horas deve ocorrer a execução e o aperfeiçoamento das Artes, tendo sido feitos todos os preparativos necessários.

— *The Greater Key of Solomon*, Livro Dois



omo raízes da árvore do Céu ligadas à Terra, as nove Esferas definem tudo que é mágico. Elas são a base da realidade, constructos políticos ou símbolos da ordem divina? A resposta ainda está aberta para debates — e permite inúmeros destes para magi que preferem uma aproximação teórica das Artes.

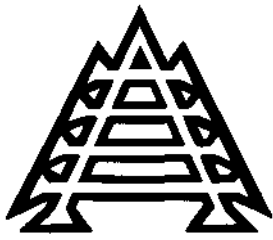
No lado prático, as Esferas permitem que você simule uma variedade interminável de encantamentos. A tabela de **Feitos Mágicos Comuns** oferece uma visão geral dos feitiços mais óbvios, mas na maioria das vezes as possibilidades são limitadas apenas por sua imaginação, pela habilidade de seu personagem e pela permissão do Narrador.

Em termos de história, raramente fala-se sobre as Esferas. O conselho debate por nove anos antes de "formalizar" esses princípios e selecionar representantes por suas afinidades a cada Arte; entretanto, mesmo assim, os magi das Tradições raramente usam os nomes das Esferas para descrever o que fazem. A crença, a prática e as ferramentas definem a mágika muito mais do que as "Esferas." Para o Conselho, os Nove Elementos Místicos são uma concessão complicada criada para sustentar uma aliança ainda mais complicada. Ninguém dá o crédito aos verdadeiros "fundadores" do sistema das Nove Esferas — os Maçônicos, que o desenvolveram a partir das Nove Harmonias dos Princípios Sagrados escritos em textos egípcios antigos. Esses artesãos formalizaram os ensinamentos de nove elementos díspares aproximadamente 200 anos antes da existência do Conselho e levaram sua inovação para a Convenção da Torre Alva. Assim, os dois adversários utilizam a mesma estrutura para seus ensinamentos — uma estrutura que o próprio Deus pode ter criado.

Para os propósitos de jogo, todos os magi usam as Esferas; eles apenas não descrevem seus feitiços nesses termos. Cada Esfera engloba um aspecto da realidade. Cada Nível concede ao magus novos poderes ligados a esse aspecto. Ao subir e descer no espectro e combinar as Esferas como achar apropriado, você consegue criar qualquer feitiço que seu magus possa conceber. O modo como ele descreve a Arte fica a cargo dele — e seu. Ele *não* dirá, "Tenho Forças 3," em vez disso, ele resmungará algo sobre as "Artes dos quatro ventos, dos elementos e da chama." Os personagens não devem falar utilizando termos de jogo.

Muitos feitiços surgem de uma única Esfera; os mais complexos combinam duas ou mais Esferas num Efeito conjunto. A **tabela de Feitos Mágicos Comuns** e a seção **"Como Você Faz Isso?"** demonstram as possibilidades. As descrições a seguir simplesmente oferecem uma lista do que você pode fazer nos diversos Níveis, sendo permitida sua fotocópia. Como uma forma simples de julgar as capacidades de uma Esfera, lembre-se disto:

Para sentir algo: Nível Um; *para cutucar algo:* Nível Dois; *para afetá-lo de uma forma duradoura:* Nível Três; *para fazer algo grande com isso:* Nível Quatro; *para fazer algo realmente grande com isso:* Nível Cinco.



Conexão: O Tecido da Criação



Especializações: Conjuração, Portais, Divinação, Proteção, Orientação

Todas as coisas estão ligadas. Um magus que compreenda os elos entre lugares e coisas pode atravessar grandes distâncias, mover objetos longínquos, espionar através de bolas de cristal, abrir portais ou manter outras criaturas à distância. Uma disciplina esotérica, a Conexão permite que um feiticeiro mantenha uma distância segura entre ele e seus alvos.

Alguns magi supostamente vêm "fios" segurando a Criação; para eles, a mágica é simplesmente uma questão de puxar as linhas certas. Outros videntes vêm espelhos, água ou chamas como pontes para viagens ou percepções. Os sábios falam sobre o "contágio," a teoria de que todas as coisas que se tocam formam laços entre si. Futuramente, essa Arte será chamada de "Correspondência." Contudo, agora seu nome reconhece os padrões que Deus criou — e a natureza ilusória do que os mortais chamam de "distância." Para os magi sábios, *não* há distâncias, apenas conexões.

Como essa Arte transcende a distância, os feitiços que a utilizam empregam uma tabela de alcance diferente. (Ver página 240.) Muitos feitiços unem a Conexão a outras Esferas, o que permite que o magus ligue seus encantamentos a lugares, seres ou coisas. A tabela mostra o número de sucessos necessários para criar um elo entre alvos; quanto mais fraca a ligação, mais sucessos o feitiço exige.

Os feiticeiros com afinidade pela Conexão parecem distraídos mas precisos; embora seus olhos estejam focalizados em locais distantes, eles nunca parecem tropeçar ou esbarrar. Os feitiços de Conexão muitas vezes exigem algum "elo" com o alvo — um espelho, um pedaço de cabelo, um punhado de poeira, etc; trabalhar "às cegas" é possível, mas arriscado.

• Sentido da Bruxa

Neste nível, um magus pode sentir coisas próximas em todas as direções; discernir os quatro pontos cardeais sem usar o sol ou um mapa; adivinhar a distância entre dois pontos ou objetos; ou encontrar distorções ou rupturas na Trama (como as causadas por um portal ou feitiço de adivinhação).

• • Visão Distante/Toque do Viajante

Agora o feiticeiro pode enviar qualquer um de seus cinco sentidos através de uma determinada distância, puxar objetos pequenos (do tamanho de um gato ou menores) através de portais pequenos ou aumentar a espessura da Trama ao seu redor para dificultar tentativas de adivinhação. Todas dessas operações deixam traços no tecido da Criação — traços que outro magus habilidoso pode encontrar com Conexão 1.

• • • Abrir e Fechar Portais/Visão dos Vários Olhos/Mão Distante

Com este nível de habilidade, o magus pode atravessar grandes distâncias ou impedir que outros façam o mesmo. Esse feito difícil abre um portal do tamanho suficiente para a passagem de uma única pessoa, de um objeto do tamanho de uma pessoa ou de diversos objetos menores.

Caso queira, o operador também pode observar diversos locais ao mesmo tempo. Cada paisagem nova mistura-se às demais, criando visões fantasmagóricas ou imagens sobrepostas (o que pode tornar difícil prestar atenção nas coisas; um mago pode ver claramente uma cena para cada ponto de Raciocínio que possua; acima disso ele estará se arriscando a sofrer de loucura e sobrecargas sensoriais).

Acrescentando outras Esferas ao feitiço, nosso magus também poderia "trazer" itens distantes, levitar pessoas ou manipular objetos sem estar próximo deles.

• • • • Dilacerar o Espaço/As Sombras Dançantes

Um mago verdadeiramente talentoso é capaz de abrir portais na Trama, permitindo que grupos ou objetos grandes atravessem. A critério do Narrador, um "rasgo" realmente bem sucedido (10 sucesso ou mais) poderia abrir uma passagem permanente.

Ao alternar entre diversos lugares ao mesmo tempo, o magus poderia parecer sombras dançantes dele mesmo. Uma brincadeira desse tipo é divertida, mas pode confundir enormemente o operador, a não ser que ele também separe seus pensamentos (Mente 1). Cada "sombra" age como o mago original, a não ser que ele acrescente Vida 2 à operação, concedendo movimentos independentes a cada "eu".

• • • • • Dobrar a Paisagem/Castelo em Muitas Colinas

Ao comprimir as ligações entre locais ou coisas, um arquimago pode esticar, encolher ou distorcer de alguma outra forma seus alvos. A massa permanece sendo a mesma, mas as proporções se comportam como manteiga em suas mãos.

Um feito poderoso de mágica poderia transportar diversos lugares para um único espaço sem causar danos. Tais magikas transcendem claramente a ordem de Deus e podem ser punidas com severidade. Mesmo assim, um magus que domine essas Artes pode expandir sua Característica Percepção além dos limites humanos normais. (Ver Vida 3.)

Entropia: A Virada do Destino e da Sorte

Especializações: Mão do Destino, Beijo da Sorte, Deterioração, Necromancia

Todas as coisas precisam morrer. O mágico sábio compreende isso. Em vez de lisonjear a morte, ele domina seus segredos e embarca na Roda do Destino. Os feitiços que fluem de sua coragem têm muitos nomes, mas os magos do Conselho se referem a eles coletivamente como *Entropia* — a Arte da Transformação.

Encantamentos Entrópicos envolvem mais do que a morte; um mágico habilidoso pode alterar o curso do Destino ou da Sorte, localizar "pontos fracos" e determinar as probabilidades de acontecimentos que estejam ocorrendo. Como a Conexão, essa Esfera é razoavelmente esotérica; as explicações de teorias Entrópicas parecem, na melhor das hipóteses, confusas, e na pior, profanas. Para aqueles que temem a morte, as magikas Entrópicas parecem infernais; mesmo os discípulos do Destino e da Sorte parecem usurpar os poderes de Deus. Dessa forma, a maioria dos magi cristãos e muçulmanos evitam essas artes, deixando-as para os estranhos hindus, pagãos e budistas.

Apesar de sua reputação, os feitiços de Transformação são mais influentes que destrutivos; em termos de jogo, operações diretas de Entropia não causam dano até o Quarto Nível, após o qual elas tem o efeito normal. *Aplicações* indiretas de Entropia — doenças aceleradas, paredes que desmoronam — infligem dano normal.

A Arte da Transformação deixa marcas flagrantes em seus mestres. Os especialistas parecem ser melancólicos ou anormalmente exangües. Alguns têm uma aura de morte — *Jhor* (ver "Ressonância") — enquanto outros parecem ser extraordinariamente sortudos. Contudo, mesmo os mais felizes dentre eles têm corações lúgubres; personagens com a Característica Consciência elevada podem sentir uma essência sombria nesses magi. Atropos, a Cortadora de Fios, tem um beijo marcante e todos os seus escolhidos apresentam essa marca.

• Visão do Profeta

Com um olhar, um aprendiz pode localizar as correntes do Destino — pontos fracos, maldições, bênçãos, maldições ou o fluxo geral de probabilidades. Ele poderia prever o resultado de dados, encontrar um fermento antigo ou perceber uma tábua apodrecida. Essas percepções não são precisas, mas são confiáveis o bastante para serem usadas como orientações para ações futuras.

• • Carícia da Fortuna

Agora o aprendiz pára de observar e começa a Transformar. Com um pouco de esforço, ele pode afetar o resultado de dados, acertar um ferimento antigo com um soco "aleatório" ou fazer alguém pisar na tábua. Esse comando é sutil, não evidente — os acontecimentos devem estar ocorrendo antes que o magus lance seu feitiço — e isso exige mais sucessos para afetar grandes ações. Mesmo assim, um feiticeiro astuto pode fazer com que as coisas se virem ao seu favor com alguns encantamentos menores.

• • • Toque do Demônio

Ao "consertar" o Destino de um objeto inanimado, nosso magus pode desgastar uma pedra ou quebrar uma besta; da mesma forma, ele poderia "suspender" uma deterioração, fazendo com que os mesmos objetos durem um pouco mais. "Consertar" coisas frágeis ou sofisticadas é uma brincadeira de criança, enquanto objetos sólidos requerem muito trabalho.

Como sempre, quanto maior o feito, mais difícil é realizá-lo; romper a corda de um arco é fácil, mas fazer uma espada enferrujar rapidamente é bem difícil. Na maioria das vezes, o Toque do Demônio é sutil e leva tempo; poucos objetos neste mundo são frágeis ou complexos o bastante para serem quebrados com um ou dois sucessos.

• • • • Abençoar/Amaldiçoar

Agora o feiticeiro Entrópico aprende a ajudar ou ferir diretamente os vivos ou mortos-vivos. Neste estágio, o magus pode infligir dano físico agravado ou tecer uma bênção ou maldição ao redor de uma pessoa ou animal. Com um feitiço poderoso, ele seria capaz de secar uma plantação, apodrecer o braço de um homem ou tornar um cavalo "azarado." Maldições realmente poderosas podem durar gerações!

• • • • • Advogado do Diabo

Os níveis mais esotéricos de Entropia permitem que um magus altere idéias. Afinal de contas, os pensamentos vão e vem como qualquer outra coisa; um toque de influência pode simplesmente corromper ou exaltar um conceito muito mais rápido!

Para criar um pensamento, o magus o apresenta a seu alvo, seja afirmando algo seja apresentando argumentos contra. Combinada com a Característica Lógica, essa tática pode ser particularmente devastadora. Alguns pensamentos podem levar à iluminação, outros à insanidade. (Em termos de jogo, esse Efeito exige um certo número de sucessos antes que possa se fixar; um capricho exige apenas um ou dois sucessos; uma inclinação, três; uma convicção, quatro ou cinco; uma obsessão, cinco ou mais.)

Forças: A Arte da Tempestade

Especializações: Alquimia, Elementos (qualquer um ou todos), Armas, Bruxaria do Tempo

Poderoso é o magus que é capaz de ter a Natureza em sua mão. Uma das primeiras e mais básicas das Artes, essa Esfera reflete um comando sobre as forças elementais — vento, som, eletricidade, fogo, luz e trevas.

(*Observação Histórica:* Os jogadores modernos devem lembrar-se de que conceitos como momento, gravidade, velocidade e especialmente física nuclear estão a séculos no futuro. Neste cenário os Narradores devem ignorar qualquer tentativa de manipular tais forças que não se enquadre no óbvio "faço isso cair," ou "isso pára repentinamente de mover-se.")

Místicos que compreendem o Mundo Invisível vêem as Forças como outra Arte de Espírito, uma que apela aos elementos e outros de sua laia. Cientistas-filósofos isolam os aspectos inanimados da Criação e tentam manipulá-los com suas ferramentas inspiradas em Deus. De qualquer forma, a Esfera influencia os poderes de destruição terrena; magi que se especializam na devastação estudam Forças. Em termos de jogo, feitiços que utilizem essa Esfera acrescentam um sucesso aos seus totais de dano. (Ver a tabela de Dano e Duração.)

Como uma das assim chamadas "Artes do Padrão," as Forças podem ser combinadas com Primórdio (para conjurar algo do nada) ou com Vida ou Matéria (para alterar uma substância). Sozinhas, as Forças podem identificar, mudar ou manipular fenômenos elementais existentes. Quanto maior a habilidade do mago, mais vasto é seu controle; um feitiço de Nível Cinco conjura as mesmas chamas de operações de Nível Três, mas numa escala muito maior. Efeitos realmente enormes exigem Esferas de níveis elevados; um bruxo do tempo poderia invocar um vento com Forças 3, mas um furacão intenso requer Forças 5.

Não há nada sutil em relação às Forças; magi marcados por esse poder manifestam Ressonâncias que até mesmo os mortais sentem. O bruxo do fogo, o mago do gelo, o mestre dos Quatro Ventos — esses feiticeiros demonstram suas afinidades através de sua própria presença. Magi de Forças costumam ser temperamentais e intensos, muitas, vezes cercados por "sus-surros" de sua Arte (brisas geladas, um toque crepitante). As operações muitas vezes exigem uma amostra do elemento em questão — uma vela, incenso e assim por diante - antes que o feitiço possa acontecer.

• Olho Elemental

Um mago abençoado por esse poder consegue sentir as correntes das forças elementais — ventos, eletricidade, água, etc. Ele também pode enxergar no escuro (através dos padrões de calor e frio) e ouvir sons que estejam além da audição mortal (ao intensificar as ondas sonoras).

•• Dom de Prometeu

Agora o magus pode lidar com coisas que antes só podia ver. Ele ainda não pode conjurar esses elementos, mas pode manipular as Forças existentes num grau limitado. Encantamentos bem sucedidos podem direcionar o som de passos para outros lugares, mudar a cor de um objeto, abafar conversas ou fazer com que chamas brilhem mais ou menos. O magus pode criar uma miragem, envolver-se em sombras ou falar com a voz de um deus. Grandes forças — qualquer coisa maior que um vento ou uma fogueira — estão além dos limites desse Nível.

••• Toque do Dragão

Ao interagir com os elementos (e acrescentar Priniórdio 2 a seus feitiços), nosso mago é agora capaz de conjurar elementos do "nada," criando brisas, chamas, cristais de gelo ou outros fenômenos instantâneos.

Ele também pode transformar uma força em outra ou refazer os Padrões da Matéria ou da Vida, tornando-os elementais. O fogo pode ser transformado em gelo; o vento pode virar som; as trevas podem tornar-se luz. Ao combinar essa Esfera com Vida ou Matéria, uma pedra pode ser transformada em ar, carne em fogo ou trigo em relâmpago. Como antes, esse controle é limitado, dessa vez para áreas aproximadamente do tamanho de uma cabana ou menores.

•••• Favor de Júpiter

Operações maiores tornam-se possíveis. Nosso magus é capaz de inflamar um bosque, derreter uma geleira ou transformar um castelo em gelo. Naturalmente, quanto maior o feitiço, mais difícil e perigoso é lançá-lo. Operações realmente imensas expõem o mago a Castigos poderosos e exigem muitos sucessos para serem realizadas.

••••• Mestre das Tempestades

Com um poder quase ilimitado, o Magister de Forças conjura tempestades, cria geadas com um estalar de dedos, estremece montanhas e alça castelos até os céus. Tais coisas não são feitas facilmente — feitiços enormes perturbam os ciclos da Criação, levando a todo tipo de catástrofe mais à frente — e muitas vezes dependem das condições elementais do momento. (*Dica para o Narrador:* Agite bastante as coisas após operações grandes para demonstrar a ligação entre as Forças e o mundo em geral).

Vida: O Pulsar da Criação

Especializações: Transformação, Cura, Melhoria, Criação

Nenhum mágika é mais antiga que o mistério da Vida. Tradicionalmente associada à mulher (cujo domínio da vida intriga os homens), essa Arte promove a cura, o crescimento, a mudança e a adaptação em seres vivos — plantas, pessoas, animais e até mesmo insetos. (Os conceitos de bactérias e genética surgem mais tarde; os mágicos do Renascimento não lidam com tais coisas. Ver "Medicina Moderna" no Capítulo VII.) Assim sendo, a Vida é uma faca de dois gumes; num mundo que depende da reprodução e da colheita, o magus que detém a chave da vida e da morte é realmente uma figura assustadora.

A Vida é o domínio dos deuses — ou, classicamente, das deusas. Essa Esfera permite que um magus tome esse poder e modele seres novos ou existentes, curando-os ou despedaçando-os com um toque (e dano agravado). Qualquer coisa que viva deve isso a essa Arte; se algo pode ser plantado ou reproduzido, ele pertence à Vida. Por sua vez, objetos outra-mente vivos que não podem mais subsistir sozinhos — frutas secas, cabelos cortados, lenha — se encaixam na Esfera da Matéria. Mesmo assim, essa Arte é necessária se você quer afetar diretamente um ser vivo (ou morto-vivo).

Como a Matéria e as Forças, a Vida é uma Arte do Padrão; portanto, um mágico pode misturar a vida com outros elementos, transformando o fogo em moscas, a pela em pedra ou — a maior blasfêmia de todas — o ar num homem. Por si só, a Vida pode curar, ferir, alterar ou sentir qualquer coisa sob sua influência. Um mágico dedicado à Vida parece mais saudável (e muitas vezes mais bonito) do que um mortal deveria ser. Sua afinidade também o segue: as plantas florescem e as doenças desaparecem quando um bruxo da Vida está por perto. Seus feitiços exigem artefatos de vida — sementes, fluidos corporais, pele — e costumam ser muito diretos.

• Intuição do Curandeiro

Com um olho experiente, o bruxo pode discernir a idade, saúde, sexo e presença de seres vivos nas proximidades.

•• Transforma Criaturas e Plantas Simples/Curar a Si Mesmo

Plantas, insetos e outros invertebrados possuem Padrões simples. Um magus que compreenda esse Nível pode alterar esses Padrões, concedendo uma nova perna a um caranguejo ou galhos novos para uma árvore. Ele ainda não pode transformar esses seres, mas pode rearranjá-los da forma que quiser.

Ao tornar-se uno com seu corpo, o magus também aprende como curar seus próprios ferimentos e doenças, retardar seu envelhecimento e "consertar" pequenas imperfeições.

••• Adaptação/Toque da Parteira/Pequena Mão de Deus

Agora o bruxo aprende a adaptar seu corpo, criando garras, guelras ou qualquer outra mudança que desejar. Embora continue sendo humano, sua aparência e estrutura são decisões suas. Ele também aprende como curar outros seres da mesma forma como se curava.

Tomando a Divindade em sua mão, o magus pode alterar criaturas simples como desejar. As árvores podem ser viradas ao avesso; grãos podem ser transformados em flores. Com a "ajuda" de outras Artes, ele poderia criar tais coisas a partir de poeira ou mesmo de ar. Essas criações não possuem inteligência (a não ser que sejam acrescentadas Artes de Mente ao feitiço), mas têm instintos rudimentares.

•••• Forma Animal/Transformar Criaturas Maiores

O autodomínio permite que o magus assuma formas animais aproximadamente do seu tamanho e massa; conseqüentemente, ele seria capaz de tornar-se um cervo, mas não um elefante. Se o animal possui poderes como vôo ou respiração subaquática, essas habilidades também devem ser inseridas no feitiço. Nesse Nível, o feitiço é problemático (ver "Metamorfose"), mas útil.

Agora criaturas maiores — leões, dragões, homens — tornam-se argila na roda do bruxo; um cachorro poderia criar asas, ou um homem poderia tornar-se uma mulher. O alvo ainda mantém sua natureza essencial, mas pode ser alterado de formas surpreendentes.

••••• Metamorfose Perfeita/Grande Mão de Deus

Nosso bruxo pode assumir qualquer forma que desejar (uma borboleta, um grifo...). Os únicos limites são sua sorte e sua perícia; todas as suas habilidades, feitiços e percepções permanecem com ele.

Mais importante, nosso magus aprende a criar seres maiores do nada ou alterá-los como achar adequado. Uma formiga torna-se um homem; a água se transforma num leão. Muitos magi consideram essa Arte uma blasfêmia — esses poderes devem pertencer apenas a Deus! — e a Divindade parece concordar. Tais transformações são imperfeitas; sem as Artes do Espírito, o novo corpo não tem alma; sem Mente, não tem inteligência. Essas "criações" devem ser feitas uma a uma e detêm a Ressonância de suas formas anteriores.



Matéria: A Arte do Modelador



Especializações: Alquimia, Modelagem, Conjuração, Fabricação, Transmutação

Assim como a Vida está ligada à Mulher, a Matéria muitas vezes pertence ao Homem, o Construtor. Pedra, lenha, metal — coisas outrora vivas e que nunca viveram são moldadas pelas mãos do mestre de *Materi*, que transforma materiais existentes ou cria novos.

(*Observação:* Certos materiais — plástico, plutônio — ainda não foram concebidos, e muito menos isolados. Outros — aço, pólvora — são compreendidos, mas permanecem obscuros. Jogadores e Narradores devem evitar referências a elementos modernos em jogos do período e impedir feitiços que tentem usá-los.)

Embora a Matéria seja a base da filosofia Dedaleana, muitos místicos praticam-na bem. Enquanto os cientistas estabelecem os fundamentos para a futura Tabela Periódica, mágicos manipulam os espíritos da terra, do metal e da água ou alteram os fios que ligam esses elementos. Em conjunto com outras Artes do Padrão, essa Esfera permite que um magus transforme o ar em metal, pele em lama ou eletricidade em água. Impossível? Não para um magus! Toda a matéria é argila para alguém que compreenda sua essência.

O magus da Matéria é um artesão por excelência; suas feições parecem duras, seus modos austeros. Tudo que ele possui demonstra um belo acabamento, mas ele despreza a riqueza. Suas Artes revelam uma atenção semelhante ao detalhe; destilação, escultura, projeto e construção — esses são os rituais da *Ars Matéria*, e a técnica é muito mais importante que o poder.

• Olhar do Modelador

Como um artesão talentoso, o aprendiz descobre como reconhecer estruturas e materiais, tanto ocultos como evidentes. Padrões sobrepostos podem ser vistos, compartimentos secretos localizados, materiais analisados e imperfeições percebidas com uma precisão fantástica.

•• Transmutação Simples

Um magus habilidoso pode transformar uma substância simples em outra sem mudar sua forma ou natureza básica (transformar sólidos em líquidos ou gases requer Matéria 3). Chumbo pode virar ouro, e pedras podem ser transformadas em pão. Quanto mais radical for a transformação, mais sucessos o jogador necessita; transformar cerveja em água é fácil (um sucesso); fazer uma pedra virar um vidro colorido não é (três sucessos ou mais). Transformações realmente drásticas podem exigir grandes sucessos.

Com as Artes do Primórdio, o artesão poderia conjurar objetos ou substâncias simples do "nada"; com as outras Artes do Padrão, ele poderia transformar outros materiais ou forças em matéria sólida. Quanto maior e mais complexo for o material, mais difícil é criá-lo ou alterá-lo, e substâncias ou máquinas complexas estão além das possibilidades desse Nível. Independentemente dos materiais envolvidos, essa transmutação mantém a massa e estrutura essenciais intactas. Um copo de cerveja não pode virar uma muralha de pedra — ainda.

••• Toque do Artesão

Agora o artesão dedica-se a moldar. Nesse Nível, ele pode alterar a massa, estrutura ou dimensões de um objeto. Pedras podem derreter, enquanto papel se evapora. Tais mudanças não são permanentes (ver a tabela de Dano e Duração), mas muitas vezes duram o suficiente para que se consiga fazer aquilo que se deseja.

Se esculpir é o prazer do mago, ele pode alterar a forma de materiais sólidos com suas mãos nuas. Essas mudanças são permanentes; com elas, um artesão pode criar uma armadura, consertar objetos quebrados ou escavar ruínas com o mínimo de esforço.

•••• Transmutação Complexa

Um mestre artesão pode conjurar itens complexos; criar materiais raros e estranhos; ou transformar Forças, Vida ou outros materiais em objetos ou substâncias complexas. Um bolo poderia ser feito com ar; perfeições alquímicas — Orichalum (Ouro Verdadeiro), Lunargent (Prata Verdadeira), etc. — podem ser obtidas a partir de materiais imperfeitos; um gato vivo poderia ser transformado num brinquedo mecânico. Criações orgânicas complexas — frango assado, roupas de couro — também podem ser conjuradas, alteradas e transmutadas com essa mágica, e qualquer substância inorgânica pode tornar-se praticamente indestrutível. Como sempre, quanto maior o feito, mais difícil ele se torna.

••••• Atomi Distringere

O princípio dos "átomos distraídos" permite que um magus trabalhe a matéria de forma estranha e singular. A densidade, peso, ponto de ebulição e atrito podem ser alterados, criando armaduras finas como papel, flechas que atravessam placas de aço e óleos que nunca acabam. Dois materiais podem ser tratados de forma a não interagirem de modo algum entre si, criando água que flui através de pedras e ferraduras que nunca tocam o solo.

Mente: O Sonho da Vida

Especializações: Sonhos, Empatia, Ilusões, Viagem Astral, Comunicação

O que é um magus sem vontade? Animais e espíritos podem *pensar*, mas apenas humanos possuem a inteligência, a imaginação e a vontade aguçadas para Despertar verdadeiramente. Assim, a Mente fornece a base para todas as magikas — ela aprimora as raízes da Arte.

E como são aprimoradas! Um mestre da Mente fala sem palavras, domina os outros homens e até deixa seu corpo para trás e aventura-se nos Outros Mundos. As Artes da Mente incluem a influência emocional, a visão da alma, a criação de pensamentos e ilusões. As magikas mentais são extraordinariamente sutis; muitos feitiços de Mente agem sem revelar-se aos outros. Assim, as Artes da Mente frequentemente têm efeitos casuais — fáceis de lançar, fáceis de errar.

Artes tão sutis raramente causam dano direto. Feitiços de Mente infligem um sucesso a menos de dano que o normal (**ver a tabela de Dano e Duração**), mas se propagam através do pensamento e da palavra. Em termos de jogo, um bom teste Social ou Mental pode ocultar completamente um Efeito de Mente — um truque útil quando a intriga está no ar!

O domínio da Mente exige **muito estudo e disciplina**; um artifice da vontade parece estar distraído mas se mostra atento. Muitas vezes ele fala **por** meio de charadas e termina as frases de **outras** pessoas. Os feitiços mentais perpassam a lógica, os sonhos, a **concentração e o encanto**.

- **O Terceiro Olho/Labirinto da Calma Perfeita**

Ao abrir seu olho interno, o artifice da vontade expande suas percepções a níveis extraordinários. Com um teste bem sucedido, ele pode sentir emoções fortes, estejam elas ligadas a uma pessoa, **lugar** ou coisa.

No início de seu treinamento, o magus também aprende a **proteger** sua mente de distrações indesejadas. Um teste bem sucedido cria um labirinto ou muralha que bloqueia essas intrusões. Ao mesmo tempo, ele consegue autocontrole suficiente para pensar sobre diversas coisas ao mesmo tempo.

- • **Ler o Tapete de Bambu/Pulso Emocional**

Como um padrão de juncos, os **pensamentos das outras pessoas tomam-se** claros. O magus abre-se para emoções e pode examinar pensamentos inteiros de mentes desprotegidas.

Com esforço, ele também pode enviar **impressões breves mas poderosas** — mensagens de uma palavra, como "Socorro!" — ou emoções mais sutis, como tristeza ou **alegria**. Se outro magus de Mente **juntar-se** a ele, os dois artífices da vontade podem derrubar seus escudos e ler a **mente um** do outro.

Agora esses escudos **alcançam um novo nível** de poder; o magus pode disfarçar sua aura **ou** levantar uma "fachada" de impressões falsas para enganar **outros** mágicos.

- • • **Ponto Mental/Ilusões/Caminhar Entre os Sonhos**

Agora o magus pode **penetrar na mente de outra pessoa**. Enviando **impressões complexas**, o artifice da vontade pode alterar as sensações da vítima, **falar em sua mente** ou jogar suas emoções contra ela.

Um encantamento semelhante permite que o mago entre nos sonhos **de seu alvo** ou visite o Sonho, deixando seu corpo adormecido para trás. Qualquer uma dessas opções exige concentração e expõe o artifice da vontade a ataques.

- • • • **Roubar Alma/Viagem Astral**

Com encantamentos terríveis, agora o magus controla o corpo e a mente de outra pessoa. Ele move o corpo dela; seus pensamentos a conduzem. Com magikas mais "gentis," ele pode infiltrar-se em sua psique, suscitando a insanidade ou alterando suas lembranças. A vítima pode recuperar-se quando o feitiço perder sua força, mas até lá sua mente e reputação já podem estar arruinadas.

Considerando-se o lado mais agradável dessa Arte, o magus pode elevar-se de seu corpo em meditação e voar pelas Regiões Astrais. (**Ver Capítulos III e VII, e "Viagem pelos Outros Mundos," página 257.**) Para cada sucesso que o jogador conseguir, o mago pode viajar por um turno.

- • • • • **Alma Nova/A Lótus de Jade/Desprender**

Segredos profanos permitem que um magus invada a alma de uma pessoa — ou conjure uma nova. Com o segredo Alma Nova, o mago refaz as lembranças e a personalidade da vítima (sua Característica Natureza), transformando-a em sua criação. Ao contrário de outras formas de dominação, esta Arte é razoavelmente permanente.

A Lótus de Jade refere-se à Arte de gerar mentes novas. Um mestre pode criar pensamentos conscientes verdadeiros num corpo sem mente, alternar mentes existentes entre "hospedeiros" ou desenvolver uma mente existente às proporções de um gênio (aumentando os valores de Inteligência e Raciocínio para 5 ou mais), embora não sem correr riscos. (**Ver "Mudanças Permanentes," página 256.**) Ao desprender sua mente de seu corpo, o mestre também pode voar pelas Regiões Astrais durante semanas.



Primórdio: A Quinta Essência



Especializações: Canalizar, Drenar Quintessência, Encantamento

Antes que houvesse forma, havia a Essência Divina. Moldada pelos comandos de Deus, essa "Quintessência" transformou-se em Padrões. Por baixo da superfície tranqüila da Criação, a Quinta Essência ainda se agita. Emoções fortes a invocam, a Ressonância a altera e a mágika lhe dá asas.

Um feiticeiro do Primórdio canaliza e molda a Quintessência de acordo com suas necessidades. Embora mais limitada do que as outras Artes, esse talento fornece a base da criação mágika. Para conjurar um objeto ou força do "nada," um magus precisa tecer a Quintessência em um Padrão. Um feiticeiro habilidoso é capaz de deslocar a energia de um Padrão para o outro, impregnando alguns objetos com essência mística enquanto reduz outros a pó.

E mais fácil usar algumas fontes de Primórdio do que outras. A Quintessência "bruta" acumula-se em Sorvo e outros Padrões materiais. A Quintessência "livre" flui através de Crays, Daemons Despertos e acontecimentos poderosos. Com habilidade suficiente, um magus pode utilizar qualquer um dos tipos e obter energia a qualquer hora, em qualquer lugar.

Um mestre da Quintessência denuncia sua afinidade por um brilho poderoso; algumas pessoas resplandecem com uma luz dourada, enquanto outras reluzem tenuamente, como sóis da meia-noite. O Primórdio tem uma presença inconfundível; quando canalizado através de orações, alquimia ou tecelagem, ele brilha e cria "passagens das bruxas" que até mesmo os mortais podem sentir.

• Traços/Restauração

Para um aprendiz, a Quinta Essência revela-se como tecidos de poder. Alguns vêem os fios brilhantes da Criação de Deus; outros ouvem a Música das Esferas. De qualquer forma, o magus sente o fluxo Quintessencial e pode sentir o "gosto" da Ressonância dessa energia. Sorvos, Crays e entidades com emanações poderosas de Primórdio tornam-se claros como o dia.

Ver o fluxo é o primeiro passo para controlá-lo. Enquanto qualquer magus é capaz de absorver Quintessência através de seu Antecedente Daemon (ver Capítulo IV), um magus com Primórdio 1 pode absorver mais Quintessência que o nível dessa Característica. Para cada sucesso num teste de Arete (dificuldade 4, um teste por fonte), ele pode armazenar um ponto adicional de Quintessência em seu Padrão.

•• Tecer o Ideal/Criar Fagulha

Cada coisa possui um "reflexo" perfeito nesse mundo imperfeito. Com esse Nível de Primórdio, um feiticeiro habilidoso pode criar um ideal platônico —um item perfeito composto apenas por Quintessência. Ao dar forma a esse ideal com Artes do Padrão, ele pode conjurar um reflexo *imperfeito* daquele ideal no mundo material. Em suma, ele pode criar algo onde antes nada existia. (Ver "Transformação".) !

••• Canalizar Quintessência

Ao torna-se um recipiente vivo, o magus pode refinar a Quintessência "livre" do Sorvo, "agitá-la" numa vítima viva (causando dano normal) ou transferi-la entre Padrões mais "sólidos," como pessoas ou objetos. Desse modo, ele pode encantar uma vassoura, destilar Força Primordial do Sorvo ou alimentar um ritual com uma fonte inesgotável de Quintessência. Cada opção exige uma fonte de Quintessência prontamente disponível (um Cray, Sorvo, o Daemon do mago); retirar a força vital de outros objetos exige...

•••• Drenar o Padrão

Agora o magus aprende a alterar a Quinta Essência dentro de itens inanimados. Com essa Arte, ele pode fazer um objeto brilhar com poder ou desaparecer totalmente. O primeiro feitiço fortalece um item, criando lâminas que não podem ser quebradas ou madeira que não pode ser queimada; o segundo consome o alvo. Um objeto enfraquecido sofre dano até que se despedace; é preciso muito trabalho para destruir um item grande ou resistente, mas muitos objetos menores podem ser aniquilados com esforços simples.

Ao drenar a Quintessência desse modo, o magus também pode recarregar seu Daemon em qualquer lugar do mundo material. A meditação ainda é necessária, mas um Cray não.

••••• O Invólucro Vivo/Bebida da Vida

Um mestre pode usar o mesmo efeito contra espíritos, criaturas vivas e seres mortos-vivos. Todo dano é agravado e só pode ser absorvido por meios mágicos (contramágika, Fortitude vampírica, regeneração mística). Os espíritos perdem Poder em vez de Vitalidade. Se o dano acabar com a vítima, ela literalmente deixa de existir.

Com um gole místico, o magus também pode recuperar seu Daemon instantaneamente, transferindo a força vital de outros para seu corpo (infligindo dano normal, não agravado; cada sucesso equivale a um ponto de Quintessência e um Nível de Vitalidade de dano). Esse feitiço não é gentil, mas ocasionalmente pode vir a ser necessário.

Espírito: O Sopro dos Deuses



Especializações: Andar pelas Sombras, Discussão Espiritual, Possessão, Fetiches, Necromancia

Nenhum magus duvida do Mundo Invisível. Futuramente, alguns magi tentarão redefinir os Outros Mundos como "dimensões paralelas." Contudo, nesta época todos os feiticeiros acreditam neles — mesmo se definem suas crenças de modo diferente. Magi devotos temem os fantasmas, demônios e seres celestiais que habitam esse mundo parcial, mas místicos primordiais preferem a alma à carne. Alguns vêem os Outros Mundos como ante-salas do Céu e do Inferno; outros consideram-nos o sopro da Criação.

As Artes do Espírito são bem ecléticas; um xamã habilidoso é capaz de viajar nas Névoas, negociar com espíritos, abrir passagens ou criar ferramentas efêmeras. Para os cristãos e muçulmanos, as Artes Espirituais são magia negra, ocasionalmente toleradas, mas nunca perdoadas. No entanto, xamãs, bruxos e mágicos do Extremo Oriente consideram essas Artes ferramentas de sobrevivência essenciais. Nosso mundo é o legado dos fantasmas.

Como essas tecelagens ligam mundos, a maioria dos feitiços de Espírito usa a Película local (ver página 240) como dificuldade de operação em vez do valor alvo usual baseado no Nível. Místicos do Espírito vivem em mundos divididos entre a carne e a efêmera; eles falam sozinhos e vêem coisas que mais ninguém vê. Fantásticas "Passagens das bruxas" seguem-nos a todo lugar. As artes xamanistas muitas vezes incluem provações excruciantes — jejum, sacrifício e mutilação — que apenas aumentam o estigma de mágika negra.

(Ver Capítulos III e VII para maiores detalhes sobre os Outros Mundos, o Apêndice para exemplos de espíritos e a seção "Como Você Faz Isso?" para fetiches, bens e encantamentos para andar pelas sombras.)

• Sentir o Mundo Invisível

Conciliado à sombra, um xamã é capaz de ver através da Película, ler auras e perceber o toque de espíritos em fetiches, pessoas possuídas, etc A visão **que** tem depende de suas afinidades: um humanista cético observaria padrões astrais complexos, enquanto um xamã veria o coração da Natureza e um necromante enxergaria o Mundo Inferior.

•• Tocar Fantasmas/Alterar a Película

Por um breve instante (um ou dois turnos), o magus é capaz de mover, golpear ou acariciar algo na Penumbra; com esforço, ele também pode fazer chamados através da Película, atraindo espíritos próximos. Com *muito* esforço, ele pode olhar o céu e estender sua visão até o Vácuo.

Embora a Película ainda O desafie, o xamã pode enfraquecê-la ou fortalecê-la como quiser. Para cada sucesso, ele reduz em um a dificuldade da Película local durante um turno. No entanto, por mais que tente ele não pode tornar a barreira menor que 1 ou maior que 10.

••• Caminhar pelas Sombras/Despertar Espíritos

Livre de objetos mundanos supérfluos, o magus penetra na Penumbra. Seu corpo e suas posses tornam-se efêmera, mas brilham com uma luz intensa. O xamã precisa atravessar sem sobrecarregar-se; roupas ou equipamentos volumosos aumentam em um a dificuldade e o número de sucessos necessários, e objetos realmente grandes não podem ser levados de forma alguma. Entretanto, suas Artes permitem que ele "construa" ferramentas e armas efêmeras se tiver as habilidades para produzi-las normalmente. Esses itens duram uma história e depois desaparecem.

Com um grito alto, o magus pode despertar ou acalmar Umbroides adormecidos. Como sabem os xamãs, *todas* as coisas contêm espíritos; um item cujo "hóspede" esteja desperto funciona tanto no mundo material como no plano espiritual, e carrega uma afinidade para com seu "dono" contra a qual um item "adormecido" não pode competir. Acalmando um espírito, o mesmo mago consegue retirar *temporariamente* o poder de um fetiche.

•••• Dilacerar a Película/Prender Espíritos

Ao abrir um buraco na barreira, o xamã cria uma passagem para seus amigos; um feitiço semelhante constrói uma barreira entre os dois mundos. Cada sucesso reduz ou aumenta a Película em um durante uma hora. (Ver anteriormente.) Ao contrário de feitiços menores, esse encantamento é capaz de superar completamente a Película ou aumentá-la de forma a impossibilitar a passagem.

Ao prender um espírito a um objeto ou pessoa, o magus pode criar um fetiche ou permitir uma possessão; revertendo o efeito, ele pode soltar um espírito preso (ou possuidor). (Ver "Possessão e Exorcismo.")

••••• Criar Efêmera/Andar pelo Vácuo

Ao usurpar o poder Divino, o mestre do Espírito pode criar novos Reinos, recuperar a Característica Poder de um espírito, colocar uma alma num corpo vazio e até mesmo destruir o Daemon de um mago. Esse feitiço Gilgul — *sempre* vão — marca o operador aos olhos de todos os magi; ninguém nunca mais irá confiar nele, e muitos irão considerá-lo um inimigo.

Um xamã mais introspectivo pode deixar a Terra para trás e viajar pelo Vácuo. Protegido do ambiente rigoroso (se não de seus habitantes), ele literalmente caminha para o Céu e além.



Tempo: O Piscar dos Olhos de Deus



Especializações: Percepções, Controle Temporal, Profecia

Nascer do sol, pôr-do-sol, colheita, nascimento, morte, uma passagem inexorável que conduz ao Dia do Juízo Final e à eternidade, é assim que deve ser? Alguns dizem que "não."

Doutrinas esotéricas afirmam que o tempo é uma ilusão. Essa heresia se mantém à distância do pensamento cristão, mas faz estudos fascinantes. De acordo com os videntes enlouquecidos do Oriente, o tempo é uma ilusão que abraçamos. Quando você se liberta de todas as mentiras mundanas, o tempo desaparece e a imortalidade — o sonho de todo mago — torna-se real.

Com algumas exceções, este é um **mundo sem relógios**. **Relógios de sol**, pores-do-sol e máquinas ocasionais medem o tempo de forma aproximada, mas uma precisão minuto a minuto é rara. "Há **muito** tempo" e "logo" são períodos relativos; com um leve toque, não é difícil acelerá-los ou retardá-los. A viagem no tempo continua sendo um mistério — ela é possível? A maioria dos magi acredita que **não**, mas **existem lendas** suficientes para justificar a dúvida...

Embora tais magikas intriguem o mago comum, o mestre do Tempo **vê** através de novos olhos. Seu jeito é estranho — ele fala alternando entre passado/presente/futuro e seu olhar é muito distante — mas suas Artes fascina o mago que vê o tempo como uma progressão simples e sucessiva.

• Horas Sussurrantes

Antes que você possa evadir o tempo, é preciso compreendê-lo. Um aprendiz adquire um sentido preciso do tempo. Outras pessoas compreendem as horas; ele **compreende os minutos e até mesmo os segundos**. Com um esforço mínimo, ele pode medir o tempo relativo — tempo gasto na terra **das fadas**, nos Reinos do Horizonte, no exterior, etc. O magus também percebe flutuações no tempo — agitações causadas pela Arte do Tempo, fendas temporais ou mudanças nos Outros Mundos. Como ondas numa lagoa, esses **acontecimentos perturbam sua visão**.

•• Profecia e Visão do Passado

A profecia é um dos maiores legados das Artes do Tempo. Embora imprecisa, a visão do futuro permite que um magus planeje sua próxima ação. (Ver "**Profecia e Visão do Passado**," página 259.)

Da mesma forma, o magus **aprende a observar o passado**. Ao concentrar-se num objeto, pessoa ou lugar, ele pode ter visões das experiências desse alvo. **Fazê-lo** muitas vezes requer um grande esforço (muitos sucessos), mas oferece pistas úteis. Sozinha, essa Arte apresenta apenas uma visão do local em que se encontra o mago; combinada com Conexão 2, ela pode deslocar-se; combinada com **Matéria 2**, ela pode traçar a história de um objeto; combinada com Vida 2 e Mente 3, ela pode ver através **dos olhos de outra** pessoa.

Esse Nível também permite **que o magus torne o tempo ao seu redor mais "espesso,"** reduzindo as chances de outro mago afetá-lo (essencialmente **uma contramágica do Tempo**).

••• Girar a Roda

Agora o magus aprende a comandar o próprio tempo, retardando-o ou acelerando-o à sua vontade. Esse segredo permite que o feiticeiro apresse **suas próprias ações (concedendo uma ação** adicional para cada sucesso acima de dois: duas ações com três, três ações com **quatro**); **acelerar ou retardar outra pessoa**; ou contrair o tempo ao redor de um objeto ou local enquanto o resto do **mundo** continua se movendo. Terras feéricas em que um dia pode passar como um ano são notáveis por tais efeitos. Usados ofensivamente, feitiços de **Girar a Roda** precisam atingir seus alvos antes que causem algum efeito; no entanto, é fácil afetar **áreas**, embora estejam limitadas a uma extensão de 3 metros.

•••• O Momento Interminável

Um vidente poderoso pode literalmente deter o tempo; uma flecha pára no meio de seu voo e uma gota de água pode ficar pendurada no ar. Outra vez, as áreas são limitadas, mas o efeito é forte. Combinado com Entropia 3, isso pode "ativar" um feitiço quando determinada circunstância ocorrer (o beijo de um príncipe, a queda de uma árvore); combinado com outras Esferas, isso pode "deter" um feitiço até que a mágica de Tempo passe; ligado com **Matéria 2** a um objeto, isso liga o item a uma "queda do tempo," em que nada acontece ao objeto até o feitiço acabe.

••••• Puxar o Arco de Shiva

Um arquimago pode remover objetos ou pessoas de um "ponto no tempo" e recolocá-los em "outro instante"; sair do tempo e ver o mundo como um conjunto de estátuas; ou "arrastar-se" através do tempo. Os visitantes do misterioso "Sonho" podem ter previsto a chegada de colonizadores brancos, atravessado o mundo e alcançado o futuro instantaneamente.

Em termos de jogo, o magus pode evitar o próprio tempo; cada objeto ou pessoa que ele toca reduz seus sucessos em um. Ver a **tabela de Duração do Tempo** para sucessos e intervalos. Viajar através de grandes distâncias de tempo é extremamente perigoso; muitos espíritos escondem-se no vazio entre os momentos, e o decorrer da história (guerras, desastres, etc.) pode mudar o mundo ao redor do magus de formas que ele nunca imaginaria serem possíveis.



“Como Você Faz Isso?”

*Você pode cantar o canto do templo entristecido
Você pode ser o som ou bater o gongo
Você pode traçar padrões do céu
Você pode cavalgar os anjos onde eles voam
Irei despertá-lo
— Elysian Fields, "Anything You Like"*



mágika é ilimitada. Você não está preso a "listas de feitiços," mas cria os Efeitos de que precisa conforme o necessário. No entanto, há certos "procedimentos clássicos" que cobrem a maioria das tecelagens que seu mago irá executar. Uma vez que você veja como eles funcionam, você pode ajustar o processo conforme for necessário. **(Para exemplos desses procedimentos em ação, ver a seção "Uma Porção de Feitiços." Para uma referência rápida, ver a tabela Feitos Comuns.)**

Conjuração, Metamorfose e Transformação

Você quer transformar um príncipe num sapo, fazer com que sua bruxa tenha garras, transformar uma mesa em fumaça ou invocar uma tempestade com um assobio? Essencialmente, todos esses são feitiços clássicos envolvendo a mesma mecânica de jogo. Ao combinar duas ou três Esferas nos níveis certos, seu mago pode transformar uma coisa em outra, alterá-la ou criá-la do nada.

O processo é simples:

- Confira os Níveis das Esferas (ou a **tabela de Feitos Mágikos**) para ver o que você pode fazer e de que Esferas você precisa.
- Determine se o feitiço que você quer empregar é casual ou vão e decida o quão dramático ele é. A resposta determinará a dificuldade do teste.
- Faça a jogada. Quanto maior a mudança ou conjuração, mais sucessos você precisa obter. Não se esqueça de descrever o que seu mago está fazendo para que as coisas aconteçam.

Para transformar uma coisa em outra, combine as Esferas apropriadas. Criar algo do nada exige a Esfera adequada + **Primórdio 2**. Por exemplo, transformar um ser vivo em outro diferente (ou alterar sua estrutura corporal) exige apenas uma Esfera — **Vida**. Se você o está transformando num objeto sólido — digamos pedra — você precisará de **Vida** + **Matéria**. Se você quisesse criá-lo do nada, precisaria de várias Esferas — **Vida**, **Mente** e **Primórdio 2** no mínimo, + **Espírito** se quiser que ele tenha algo parecido com uma alma. O processo funciona da mesma forma com forças elementais e objetos materiais: transformar pedra em carne exige **Matéria** (a pedra) + **Vida** (a carne); se você quiser fazer uma pessoa a partir de fogo, precisará de **Forças** (o fogo) + **Vida** (o corpo). Se você quisesse conjurar uma pedra ou fogo do nada, precisaria de **Matéria** + **Primórdio 2** ou **Força** + **Primórdio 2**.

Via de regra, admita que alguma coisa criada do nada ou transformada em algo diferente acaba desaparecendo ou voltando à sua forma original, a não ser que o feitiço seja permanente. (Ver "Alcance, Dano e Duração.") Assim, Artífices e outros artesãos se esforçam com ainda mais afinco em suas criações. Uma máquina malfeita se despedaça rapidamente ou transforma-se em pó, enquanto outra fabricada com esmero irá durar anos.

Mudança de Forma

Naturalmente, um objeto transformado ainda carrega certa Ressonância daquilo que era. Um homem feito de fogo indubitavelmente terá um temperamento realmente volúvel, e uma mesa de pedra transformada em vidro será extraordinariamente resistente. É um fato fundamental da mágica nessa era que todas as coisas têm uma essência que não pode ser alterada. No fundo, um homem transformado num sapo ainda é um homem — ele pensa em termos humanos e seus olhos refletem uma humanidade fantástica, mesmo que continue sendo um sapo para sempre. Essa essência remanescente surge através de Narração e interpretação, não de sistemas, e pode ser realmente útil quando um Narrador tenta evocar um certo clima. (*"Há algo nesse sapo que não está muito certo..."*) Por outro lado, a idéia vale no outro sentido; as coisas tendem a transformar-se em outras coisas que sejam muito parecidas com elas. Um homem transformado num sapo provavelmente sempre teve um pouco de sapo em si...

Quando uma pessoa assume uma forma que não seja familiar, precisa acostumar-se a ela. O mesmo vale para um animal que se torna um homem. Quanto mais radical a diferença entre as formas animais, mais tempo se leva para familiarizar-se com elas: se Alabaster, o Branco, virasse um cavalo, ele poderia levar um dia ou mais antes que pudesse galopar; se ele se tornasse um macaco, poderia acostumar-se rapidamente.

Com mudanças muito básicas de forma (Vida 4), também há o perigo de "perder-se" na nova forma. Se não tomar cuidado, Alabaster poder pensar que ele é um cavalo! Para cada dia gasto na forma animal, um humano precisa gastar um ponto de Força de Vontade; se Alabaster ficar sem Força de Vontade, ele se esquece de sua humanidade e torna-se um animal até que alguém lhe mostre que não é bem assim. Para evitar essas complicações, um mago que troca de forma constantemente pode gastar dois pontos de experiência para "comprar" essa forma alternativa. Por dois pontos, Alabaster pode transformar-se num cavalo sem dificuldade e fazer o que quiser pelo tempo que desejar.

Vida 5 permite que um magus se transforme num animal sem qualquer complicação; contudo, as pessoas que ele transforma ainda precisam "concentrar-se em si mesmas" ou correm o risco de tornar-se um animal em todos os aspectos.

Mudanças Permanentes

Normalmente, um magus precisa de quatro a seis sucessos para alterar-se permanentemente, ou oito a 10 para transformar alguém da mesma forma. Mesmo depois disso, a mágica pode ser desfeita pelo operador ou por outro feiticeiro com um conhecimento suficiente de Vida. Essas magikas poderosas alteram a Forma Verdadeira do alvo. Classicamente, um encantamento de mudança de forma carrega uma "chave"; se algo acontecer — um príncipe beijar uma rã, um herói arrepender-se de sua luxúria

— o feitiço desaparece instantaneamente e o alvo volta à sua Forma Verdadeira. As criações de Deus são mais duradouras do que as magikas.

Um magus que se transforme num animal precisa gastar Força de Vontade para manter sua mente intacta. Se for bem sucedido, ele pode permanecer naquela forma pelo tempo que quiser. No entanto, outras "melhorias" têm um preço: modificações anormais — asas, garras, Atributos aumentados — acrescentam pontos permanentes de Castigo à Reserva do mago. (Ver "Castigo Eterno" para maiores detalhes.) Encantamentos menores — como aqueles que aumentam os Atributos do personagem dentro dos limites humanos — devem ser pagos com pontos de personagem. Nesse caso, o custo é metade da quantidade normal. (Ver "Pontos de Experiência"). Se esse "preço" não for pago, o alvo sofre uma doença degenerativa semelhante à lepra, perdendo um Nível de Vitalidade por dia até que pague o preço ou morra. Isso se aplica apenas a coisas vivas (ou mortas-vivas) e a espíritos. Objetos materiais podem ser alterados sem preocupação ou custo.

Dispositivos, Fetiches e Talismãs Mágikos

(Ver também o Antecedente Tesouro Mágiko, no Capítulo IV, e "Ferramentas Mágikas" no Apêndice.)

A alegria de qualquer magus artesão, um tesouro bem-feito contém um toque de genialidade. Enquanto outros feiticeiros lançam feitiços efêmeros, o artesão sela suas Artes dentro de um objeto de poder. Lousia Mazarin de la Forge fabrica seus tesouros com paciência e uma mão firme. Seus esforços criam Dispositivos e Talismãs que qualquer pessoa com habilidade mística pode usar.

Talismãs

Antigamente, os objetos místicos estavam em todo lugar — ou pelo menos é o que dizem os mitos. No entanto, considerando a quantidade de trabalho necessária para criar um Talismã, isso é duvidoso. Em termos de história, um magus precisa preparar um tesouro, lançar sua vontade sobre ele e investir um pouco de sua própria essência dentro do objeto.

Considerando o sistema, ele faz o tesouro (talvez com as Características Ofícios, Herborismo ou Ciência), utiliza uma mágica de Primórdio 4 para introduzir 10 pontos de Quintessência no objeto e então lança os feitiços necessários sobre ele, testando seu Arete (a dificuldade é igual ao nível de Antecedente do Talismã + 3) e gastando um ponto de Força de Vontade. O encantamento leva aproximadamente uma semana por nível no Antecedente: um feitiço para criar um Talismã de cinco pontos levaria cinco semanas, além do tempo gasto para confeccionar o item.

Futuramente, a criação de Talismãs torna-se uma mágica vã (vulgar) e exige o sacrifício de Força de Vontade permanente; nessa era mágica, o processo é casual e requer pontos temporários de Força de Vontade, não os permanentes.

Talismãs de uso único — poções, misturas, flechas — são mais fáceis de fazer. Um magus com as Esferas certas simplesmente faz o item, lança o feitiço sobre ele e gasta um ponto de Força de Vontade. O processo leva menos tempo — um dia por nível — e exige Primórdio 2, não 4. O Talismã funciona uma vez, depois se quebra, se dissipa ou se reduz a pó.

Fetiches

Ao invocar a ajuda de um espírito, um xamã como Falcão Andarilho investe um objeto "sem vida" com poderes místicos. Isso requer Espírito 4, muitas interpretação e aproximadamente 10 sucessos, com um teste para cada hora em tempo de jogo. A criação de fetiches muitas vezes é casual (dificuldade 7), mas para muitos europeus parece uma adoração de demônios.

Dispositivos

A verdadeira habilidade de Lousia está em criar *Machinae* — Dispositivos construídos por mãos Iluminadas. Para construir uma, ela utiliza suas habilidades consideráveis para projetar o item, construí-lo e investir seu talento nele. A primeira parte envolve perícia — diversos pontos em Ofícios, Ciência e Invenções, assim como muito tempo de trabalho e materiais. O segundo passo dura um mês por ponto no nível do Antecedente (junto com muitos erros e mau humor); o último passo exige "lançar o feitiço" através do Dispositivo — algo que requer as Esferas apropriadas. Se tudo sair bem, um teste final de Arete (dificuldade 4 + nível do Antecedente) completa o Dispositivo. Nenhuma Força de Vontade ou Primórdio é necessário, embora muitos alquimistas alimentem suas criações com Quintessência.

Não importa o que seu feiticeiro esteja tentando fazer, uma falha crítica acaba com o processo, manda o artesão de volta para a estaca zero e muitas vezes também causa uma reação desagradável. Falhas críticas em Talismãs frequentemente resultam em queimaduras ou visitas espirituais; falhas críticas em fetiches liberam um Iwa furioso; falhas críticas em Dispositivos normalmente quebram o item, queimam o magus ou destroem a oficina, dependendo do que estava sendo feito e como isso ocorria. Lousia tem uma profissão perigosa. Mesmo assim, é recompensadora... e abre o caminho para outros a seguirem.

Necromancia

As Artes Negras mais temidas submetem a morte aos propósitos do mágico. Embora alguns xamãs pratiquem magikas benignas da morte — invocar parentes mortos, vingar amigos assassinados ou fazer com que fantasmas descansem -, a maioria das culturas teme o necromante. Ele não apenas lida com a morte, ele a torna sua aliada. Considerando a proximidade da Vida e da Morte no mundo Sombrio Fantástico, esta adora ajudar.

Em termos de jogo, um necromante pode especializar-se nos seguintes feitiços:

- **Chamar Fantasmas** invoca os espíritos dos mortos. Descrita em maiores detalhes em "**Invocação e Proteção**", essa Arte é uma boa forma de entrar em contato com o lado bom de uma aparição (se você fornecer algo que ela queira) ou juntar-se à sua lista negra (se você der ordens a ela).

- **A Reanimação** dá a tecidos mortos um aspecto de vida. Caveiras que riem, mãos fantasmagóricas e até mesmo mortos que andam — esses pesadelos são fáceis de serem alcançados. Animar tecidos mortos exige Vida 2/Primórdio 2; manipular ossos requer Matéria 2/Primórdio 2. Feiticeiros sádicos prendem fantasmas nesses "brinquedos" com um Efeito adicional de Espírito 4. É fácil reanimar

"amostras" pequenas (um ou dois sucessos); quanto maior e mais complexo for o "adereço," mais sucessos serão necessários (três para um membro ou cabeça, quatro para diversos membros, cinco para um corpo inteiro). Coisas mortas animadas continuam a decompor-se e despedaçam-se em poucos dias, a não ser que um feitiço adicional de Entropia 3 ou Tempo 3 impeça a decomposição.

- **A Necrossíntese** canaliza o poder do Inferno para um corpo vivo. Entropia 4/Vida 3 tece energias da morte num Padrão Vivo, decompondo a carne ou conjurando uma lepra mágica. O dano desse ataque é agravado e segue a tabela de **Dano e Duração**. Uma criatura viva que seja morta dessa forma transforma-se numa massa corrompida e supurada, morta para sempre; contudo, seu fantasma pode retornar em busca de vingança.

As Artes Necromânticas produzem Jhor. (Ver "**O Castigo**" e o exemplo de Gaspar, o Alquimista.) Pior ainda, elas podem tornar o mágico um alvo de toda espécie de caçadores de bruxas, aparições e magi rivais. Até mesmo místicos da morte como os Chakravanti desprezam necromantes que manipulam suas Artes de forma impensada. No entanto, os demônios adoram conceder esses segredos aos seus escolhidos.

Viagem pelos Outros Mundos

(Ver também "**Os Outros Mundos**," Capítulo VII, e a tabela de **Película Espiritual**.)

Há duas formas de viajar além do mundo mortal; a jornada astral, quando a consciência do mago deixa seu corpo para trás; e andar pelas sombras, quando ele atravessa a Película e torna-se metade carne, metade espírito. É possível Caminhar pelos Sonhos, um talento raro que permite ao xamã entrar nos mundo oníricos, mas de modo geral foi esquecido pelos magi da Europa e Ásia.

- **A Viagem Astral** (Mente 4 e 5) liberta a mente do corpo. Solto dessa forma, o magus pode atravessar a Terra ou voar pelo Mundo Astral. Ligado ao seu corpo por um cordão de prata, o feiticeiro perde a noção de seus sentidos físicos e "vê" através de olhos mágicos. Nu e incorpóreo, ele não carrega nada consigo; invisível para os olhares normais, ele flutua numa nuvem brilhante de pensamento puro. Com esforço (e um ponto de Força de Vontade), o viajante se manifesta como uma imagem fantasmagórica. No entanto, mesmo assim, ele é efetivamente imune a danos físicos. Apenas magikas de Espírito, armas despertas (ver "Possessão") e outros seres astrais são capazes de tocá-lo, e apenas a visão da Mente consegue detectar sua presença.

Os Atributos Mentais e Sociais de um viajante astral substituem os Físicos; a Força torna-se Manipulação, a Destreza torna-se Raciocínio e o Vigor torna-se a Inteligência. A Força de Vontade substitui a Característica Vitalidade, e qualquer dano que o viajante sofra elimina pontos de Força de Vontade. Se ele chegar a zero de Força de Vontade, o cordão do mago se rompe e ele flutua à deriva pelos Céus superiores. Supostamente, ele se perde para sempre, mas alguns viajantes afirmam ter retornado de tais jornadas, muitas vezes um pouco enlouquecidos e balbuciando sobre visões indescritíveis...

As vezes um viajante fica preso; em termos de jogo, uma falha crítica prende o magus entre o mundo mortal e

a Penumbra. Ele permanece ali até que outro magus do Espírito ou ser espiritual ajude-o a atravessar.

Andar pelas sombras de forma bem sucedida leva o viajante para a Penumbra; ali ele segue as trilhas espirituais através das Névoas. Quando retorna ao mundo mortal, o andarilho precisa voltar à Penumbra; quando emerge através da Película, ele reaparece no reflexo material de seu destino final. Em outras palavras, um xamã que tenha entrado numa passagem em Northamptonshire e voltou através de um Cray em Paris surgiria "do nada" na cidade francesa. Muitos magos andam pelas sombras para cruzar grandes distâncias — embora os perigos espirituais possam superar os mortais!

- **Passagens** (Espírito 4) abrem buracos na Película grandes o bastante para diversas pessoas — tanto magi como Adornecidos — atravessarem. Contudo, esses portais raramente duram mais que uma cena e são efeitos claramente vãos. Os espíritos adoram essas "janelas de oportunidades" e correm até elas; afinal de contas, os portais funcionam tanto para um lado como para o outro...

- **Caminhar pelos sonhos** funciona em todos os aspectos como andar pelas sombras. Entretanto, poucos magi têm a imaginação para entrar num sonho. Em vez disso, muitos feiticeiros empregam magikas astrais (Mente 3) para entrar em Reinos do Sono perturbadores, e depois se retiram quando os sonhos tornam-se vívidos demais. Espíritos, demônios e criaturas feéricas habitam o Sonho, e muitas irritam-se com intrusos mortais. (Ver **Changeling: The Dreaming, Dreams and Nightmares e Beyond the Barriers: The Book of Worlds** para maiores detalhes sobre mundos e seres oníricos.)

Mágikas de Percepção

Quando a senhorita Gianni consulta sua bola de cristal ou Caesario assobia a **Melodia de Pã**, esses magos vêem coisas que nenhum mortal percebe. Normalmente, essas percepções permanecem sendo um segredo do místico — ninguém mais consegue ver o que Caesario vê, a não ser que ele opte por compartilhar a visão. Portanto, em termos de jogo esses feitiços são casuais, não vãos.

Visões e Adivinhações Mágikas

A não ser que seu magus tenha feito alguma "melhoria" permanente, os sentidos mágikos precisam ser "ligados" pelo feitiço adequado. (Ver "**Mudança de Forma**.") A maioria dos feitiços de percepção exige simplesmente um Efeito de Nível Um com a Esfera adequada; ver as correntes de vento requer Forças 1, enquanto aguçar sua visão para enxergar no escuro exige Vida 1. Na maioria das vezes, esses feitiços ocorrem com sucessos automáticos; qualquer magus que mereça esse título é capaz de empregar uma visão mágika sem dificuldades. Observar coisas pode exigir um teste adicional de Percepção + Consciência — enxergar no escuro não permite que você veja automaticamente tudo nas proximidades. Uma vez que o feitiço comece a funcionar, ele costuma durar o resto da cena, a não ser que o mago opte por interrompê-lo. Fazê-lo muitas vezes é uma boa idéia — é um pouco difícil agir quando se vê coisas em diversos níveis diferentes ao mesmo tempo.

Um magus que utilize mais visões do que é capaz de suportar sofre uma penalidade em seus testes de percepção. Para cada Esfera de Nível Um em jogo, a dificuldade da percepção aumenta em um (+1 de dificuldade com uma Esfera, +2 com duas, etc.). Videntes de Cronos são um pouco melhores nesse tipo de coisa; eles acrescentam um para cada nova percepção a partir da segunda (+1 para duas, +2 para três, etc.) Uma sensibilidade exagerada também se torna um problema; ruídos altos, luzes brilhantes e outras sensações poderosas têm um efeito maior quando as percepções mágikas estão envolvidas. Na maioria das circunstâncias, um brilho repentino de uma chama pode assustar uma pessoa, mas para um bruxo com olhos de gato, esse brilho pode cegá-lo, mesmo que apenas por um instante.

Ver coisas distantes requer um pouco de mágika de Conexão. A senhorita Gianni observa locais que nunca visitou através do cristal e de suas habilidades mágikas. Em termos de jogo, seu jogador simplesmente utiliza Conexão 2 e joga dos dados. Quanto melhor o resultado, mais distante será a visão de Gianni. (Ver a tabela de Alcances de Conexão para maiores detalhes.) Como a visão do feiticeiro tem um impacto dramático no jogo, as tentativas de observar a longas distâncias devem ser testadas. Não é uma boa idéia permitir que seus magi vejam *tudo* sem dificuldade.

Percepções Compartilhadas

Digamos que Caesario queira lançar a **Melodia de Pã** em sua amiga Catherine para compartilhar sua visão com ela também. Nesse caso, sua mágika não é mais tão fácil como era antes. Se o mago é o único que vê através de olhos mágikos, realmente não vale a pena fazer um teste de operação; se ele compartilha esse feitiço com outra pessoa... bem, é melhor testar, apenas para certificar-se de que será bem sucedido.

Ao aumentar em um sua dificuldade normal de operação, nosso magus pode dar o próximo passo com seu feitiço e concedê-lo a outro personagem. Cada pessoa que recebe a visão acrescenta +1 à dificuldade e outro sucesso ao total. Se Caesario quer estender sua visão para três outras pessoas, ele precisa obter pelo menos três sucessos e acrescentar +3 à sua dificuldade. Ninguém mais consegue ver o que essas pessoas percebem.

Tal visão é vã ou casual? Isso depende dos alvos. Se são magi, povos da noite, companheiros do mágico ou outras pessoas que tenham uma crença verdadeira, ela é casual. Caso contrário, isso é algo sobrenatural — uma mágika vã.

Com um Efeito adicional de Forças 2/Primórdio 2, um magus habilidoso pode criar uma visão que qualquer um pode ver. A senhorita Gianni, por exemplo, tece um feitiço como esse em seu espelho e conjura uma imagem de seu alvo nele. Qualquer número de pessoas pode ver a imagem, e não se aplica nenhuma penalidade por "observadores adicionais." Dependendo do estilo do mágico e das expectativas de seu público, esse tipo de mágika pode ser considerado casual. Um xamã pode conjurar uma visão com a fumaça e estar perfeitamente de acordo com as crenças de sua tribo. A senhorita Gianni, por outro lado, veria algum tipo de demônio se fizesse o mesmo com seu espelho.

Enxergando Mágikas

Dada sua afinidade com a mágika, um magus normalmente a sente em ação. Um teste bem sucedido de Percepção + Consciência (dificuldade 6) permite que um feiticeiro perceba magikas em uso num raio de aproximadamente 30 metros. Feitiços realmente poderosos pode reduzir a dificuldade até 4, enquanto outros particularmente discretos podem elevá-la até 10.

Com um feitiço de Primórdio 1, seu místiko consegue sentir o "resíduo" de ações magikas após elas terem ocorrido. Esse "vestígio" começa a enfraquecer-se após a mágika ter sido lançada, e a dificuldade do seus testes de Percepção + Consciência vão aumentado proporcionalmente. Pequenos feitos "desaparecem" em minutos, mas outros realmente fortes podem ser sentidos horas ou mesmo dias depois. Naturalmente, itens místikos não se enfraquecem dessa forma, e podem ser percebidos com um bom teste de Percepção + Consciência.

Profecia e Visão do Passado

Em termos de jogo, um personagem com Tempo 2 pode olhar o futuro ou o passado. Quanto mais longe ele olhar, mais difícil é seu teste. (Ver a tabela de Alcances de Tempo.) Então, como um Narrador atende seus jogadores sem estabelecer situações com as quais não poderá lidar? Isso depende da visão do Narrador sobre a história e a predestinação.

Na cronologia "oficial," certas coisas vão acontecer. Um magus que use a mágika do Tempo pode ver o futuro se o Narrador quiser considerar todos os materiais de referência como dogmas. Se, por outro lado, o Narrador quiser transformar **A Cruzada dos Feiticeiros** num "ano zero" e criar uma nova cronologia, o mago pode ver uma centena de possibilidades — futuros que podem ou não ocorrer. Francamente, recomendamos o Livre Arbítrio em detrimento da predestinação — desse modo, o futuro não está determinado e seu grupo pode mudar a história. Portanto, as visões de um vidente mostram acontecimentos que podem nunca vir a ocorrer. Dessa forma, a profecia torna-se uma Arte incerta, não importa o que os dados digam.

As magikas de Tempo não são à prova de erros, nem oferecem ao magus uma visão onipotente de tudo que o jogador quer saber. Visões são passageiras, compostas por impressões, símbolos e perspectivas distorcidas. A senhorita Gianni poderia ver um acontecimento futuro em seu espelho, mas a profecia pode desenrolar-se como um teatro de sombras: um unicórnio flamejante aparece repentinamente, seguido por uma massa de trevas. Flechas saltam das trevas e enterram-se em sua pele ardente. O que irá acontecer? Desvendar a visão da senhorita Gianni é um problema. As profecias são notoriamente vagas, e resolvê-las é metade do trabalho do profeta.

É mais fácil decidir sobre o passado. O Narrador simplesmente diz ao jogador aquilo que seu magus quer saber. A maioria das imagens do passado estão ligadas a um lugar, uma pessoa ou um objeto; quando o magus canaliza sua visão através desse alvo, ele observa o que este viu outrora. Se Rebecca Bernal, uma vidente marrana, meditasse a par-

tir de um peão para descobrir o que aconteceu com os donos dele, ela poderia ver uma sala escura surgindo ao redor da mesa onde o peão estava. Vozes furiosas gritam enquanto lampejos iluminam a sala. Baques, gritos e silêncio. O que aconteceu? A vidente descobriu algo sobre o passado, mas as respostas são quase tão confusas quanto as perguntas não respondidas.

Algumas dicas para jogadores e Narradores que empreguem a visão do Tempo:

- Use simbolismos em vez de fatos e deixe o mago interpretar a visão.
- Em vez de declarar simplesmente ("Haverá um incêndio em Roma em 1527"), dê uma perspectiva à visão. (*"Você vê o Vaticano desmoronando e prédios próximos envolvidos pelas chamas. "Quando?" "Você não consegue dizer ao certo, mas as pessoas estão vestidas de forma diferente..."*)
- Descreva um acontecimento que possa ocorrer, então acrescente dicas que impliquem a proximidade do evento (como mencionar uma árvore estranha, que aparece mais tarde no fundo de uma cena).
- Permita que o Narrador jogue os dados e narre os resultados. Desse modo, o jogador não saberá o quão verdadeira pode ser essa visão. Geralmente, quanto mais sucessos, mais precisa é a profecia ou visão do passado.

Invocação e Proteção

Quando Deus concedeu sabedoria a Salomão, Ele deu ao magus domínio sobre os anjos, demônios e outros espíritos. Xamãs, Herméticos, Infernalistas e ocasionalmente os bruxos usam esse legado para invocar criaturas terrenas e dos Outros Mundos. Então como você lida com isso em termos de jogo?

- Para invocar uma criatura viva de algum lugar da Terra, use Conexão 4, talvez com Mente 2 ou Vida 2 para fazer com que a criatura venha correndo. Um animal pequeno — aproximadamente do tamanho de um gato — poderia ser trazido através de uma passagem pequena (Conexão 2) sem muitas dificuldades. Invocar um ser tereno exige entre dois e 10 sucessos, dependendo do tamanho da criatura (e da passagem).
- Para conjurar uma criatura espiritual, use Espírito 2. Para trazê-la através da Película, use Espírito 3; para trazer diversas delas, use Espírito 4. Um espírito que esteja preso a um fetiche ou possua o Encanto Materializar pode manifestar-se sozinho; um espírito sem nenhuma das duas opções precisa de um corpo para habitar — um componente adicional de Vida 4/Primórdio 2 para o feitiço. Quanto maior o espírito, mais sucessos ele requer: um simples espírito da Natureza só precisa ser levado através da Película (ver a tabela de Película Espiritual), enquanto um Umbróide ou elemental maior precisa ser invocado de seu Reino natal (10-20 sucessos).
- Trazer um fantasma de volta ao mundo dos vivos requer um Grilhão (um objeto importante para aquela pessoa durante sua vida) e Espírito 2. Para comandá-lo, use Espírito 4; para encobri-lo com um corpo vivo, acrescente Vida 4/Primórdio 2. Como fantasmas sofrem muitos destinos estranhos no Mundo Inferior, o feiticeiro pode ou não ser capaz de trazer um de volta (decisão do Narrador).



• Para trazer um Umbróide poderoso — um demônio ou anjo importante — ao mundo material, use Espírito 4 e alguma relíquia ou Nome Verdadeiro para ligar o plano terreno e o dos Outros Mundos. Essa invocações exigem 15 sucessos ou mais. Prender uma criatura poderosa geralmente é uma boa idéia — espíritos superiores são notoriamente independentes.

Os rituais de invocação são perigosos e complexos. Em termos dramáticos, uma passagem mágica agita toda a área — ventos sopram, a água congela, velas se apagam e objetos frágeis se quebram. Uma entidade espiritual poderosa literalmente traz o Inferno ou o Céu à Terra quando aparece, e deixa um pouco de sua Ressonância para trás quando vai embora. Porthos Fitz-Empress, que frequentemente invoca criaturas sobrenaturais, impregnou as paredes de sua oficina com uma essência que provoca arrepios. A senhorita Palestrina, uma Infemalista, literalmente escurece sua alma com cada demônio que conjura.

O ritual em si muitas vezes exige um pentáculo (**ver "Ferramentas Ritualísticas"**) ou algum outro espaço preparado. Nomes Verdadeiros, Grilhões, oferendas ou outros elos com a entidade muitas vezes são partes necessárias de um ritual. Um feiticeiro astuto defende-se com uma Proteção ligada ao ser que ele invoca. Muito poucas criaturas gostam de ser arrastadas de um lado para o outro por algum espertalhão mágico.

• Uma Proteção menor exige Conexão 2 e Vida 2 (para seres vivos) ou Espírito 2 (para espíritos). Esse feitiço deixa a criatura desconfortável e reduz a Parada de Dados do ser em um dado para cada sucesso do feiticeiro se ele tentar atravessar a Proteção.

• Uma Proteção maior, ou **Banimento**, exige Conexão 3/Vida 3 ou Espírito 3, cinco sucessos e algum objeto ou Nome Verdadeiro do ser invocado. Cada Banimento é único, e precisa ser feito antes da invocação. Enquanto durar (normalmente uma cena), o Banimento impede que a criatura toque o mago ou lance Encantos contra ele. Contudo, isso não o protege contra objetos arremessados ou ajuda externa...

Uma vez que a criatura chegue, o Narrador pode iniciar uma disputa de testes resistidos de Força de Vontade entre o invocador e o invocado. Quanto maior o "favor," maior a dificuldade. Tarefas menores têm uma dificuldade igual a 5 ou 6, enquanto serviços prolongados exigem 9 ou 10. Se o magus vencer, a criatura realiza uma ou duas tarefas antes de ir embora; se o invocado vencer... use sua imaginação. Obviamente, os modos do mago, suas Características (como Metafísica [Celestiografia ou Demonologia] ou Cultura Espiritual) e suas relações fazem uma grande diferença. Um fantasma ancestral está disposto a ajudar um xamã respeitável; um anjo menor forçado a ajudar um mago convencido pode não ser tão prestativo.

Influência Fantástica

Simpatias e possessões fazem com que um devoto de Deus perca a razão. Um magus que empregue essas Artes é um indivíduo assustador. Mesmo assim, muitos feiticeiros usam esses ofícios para controlar um mortal teimoso — ou para curá-lo da influência de outro. As Artes da Mente e do Espírito são úteis demais para serem deixadas de lado.

Encantos

Os encantamentos são a alma do folclore. Sempre casuais, esses encantos são muito utilizados por magi de todos os tipos. Dependendo do poder do encantamento e das necessidades da história, um Narrador pode permitir que um magus encante alguém sem sequer fazer um teste. Caesario quer seduzir a leiteira? Não há problema, ele não precisa fazer um teste. Ele quer torná-la sua escrava? Isso já é outra história...

Um encanto simples (Mente 2) inspira sentimentos, mas não pode mudar a vontade do alvo; outros mais poderosos invadem seus pensamentos (Mente 3), abalam sua vontade (Mente 4) ou apagam toda sua identidade (Mente 5). Encantar alguém à distância exige Conexão 2; criar uma ligação entre duas partes requer Conexão 3/Mente 3 e algum tipo de item de ambos.

Em termos de história, tais encantamentos exigem um olhar, um comando, um símbolo, uma poção ou uma impressão pessoal por parte da vítima. Uma vez que o feiticeiro tenha o que precisa, o encanto pode ser executado. Muitos mortais desesperados vão até as bruxas quando querem toda a atenção de uma pessoa; assim, muitos encantos são lançados em nome de outra pessoa. A princípio, um encanto bem sucedido parece uma bênção; no entanto, ao longo do tempo os encantamentos se acabam (conforme o feitiço se enfraquece) ou viram uma obsessão (se o encantamento for permanente). De qualquer modo, a pessoa encantada logo começa a odiar o objeto de sua afeição, a não ser que o magus intervenha para fazê-la amar o outro *sem* mágiKa.

Um encanto realmente poderoso (Mente 4) rouba a vontade e as lembranças da vítima sem que ela se dê conta. Para fazê-lo, o encantador se isola, cria um elo com a vítima e concentra-se. O que ele quiser, ela também vai querer e depois se esquecerá disso. Quando a leiteira de Caesario recobrar os sentidos, ela poderá ter feito coisas terríveis, mas não se lembrará delas. Esse nível de encantamento exige muitos sucessos (10 ou mais), mas dura muito tempo.

Ao contrário da maioria das magikas, os encantos usam a Força de Vontade do alvo como dificuldade; é fácil manipular uma pessoa simplória, mas alguém teimoso é muito mais difícil. Para alterar permanentemente a personalidade de alguém, você deve elevar a dificuldade para a Força de Vontade do alvo + 3 ou simplesmente proibi-lo. Se você, o Narrador, não quiser que um mago maluco manipule o príncipe como um fantoche, você pode tornar um encanto realmente muito difícil.

Um personagem que suspeite que está sendo alvo de um encanto pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para superá-lo. Se a leiteira empregar um contra-encanto (ver "**Mágikas Populares**"), ela pode conseguir um ou dois dados adicionais em seu teste. Ela pode tentar isso *uma* vez. Se a leiteira conseguir mais sucessos que Caesario, o feitiço do patife será quebrado. Caso não consiga, o encantamento precisa enfraquecer-se ou ser quebrado por outro magus através de desfiar ou mágikas de Mente 4. Mente 1 permite que um bruxo descubra a influência de outra pessoa, e ele pode até mesmo reconhecer o trabalho do operador; muitos feiticeiros têm "assinaturas" que um magus instruído é capaz de decifrar. Caesario é infame por esse tipo de coisa, e diversos feiticeiros já juraram fazê-lo pagar por isso algum dia...

Possessão

Quando espíritos de verdade assumem o controle de algo — ou de *alguém* — eles costumam fazer o que quiserem. Entretanto, um xamã ou sacerdote habilidoso pode direcioná-los para um alvo e "sugerir" o que fazer com ele. Esse tipo de mágiKa é difícil de ser controlado, mas entre muitas culturas tribais é uma Arte essencial — e casual.

Dramaticamente, o operador prepara um meio ou receptáculo para uma possessão espiritual, invoca o ser apropriado e faz um acordo com ele. Fantasmas, demônios, Naturae — todos os espíritos com o poder correto (o Encanto Possessão ou o Arcanos Marionete — ver **Capítulo VII e Wraith: The Oblivion**) podem habitar um corpo material. Se o espírito não tiver o poder para possuir o receptáculo sozinho, um feiticeiro talentoso pode fazer isso para ele. Esses rituais costumam envolver cantos, sacrifícios e um receptáculo especialmente preparado. Se Falcão Andarilho quisesse convidar um espírito de falcão para dentro de sua machadinha, ele pintaria a arma com desenhos, queimaria tabaco e suplicaria ao falcão que viesse.

Quanto aos sistemas, há diversos tipos de possessão mágiKa:

- **Marionete** (Mente 4), em que um feiticeiro assume o controle de um corpo mortal. Detalhada em "**Encantos**", essa possessão requer concentração absoluta, mas deixa o espírito de fora do feitiço.

- **Despertar espíritos** dentro de um objeto (Espírito 3) desperta entidades adormecidas e lhes pede um ou dois favores. Como qualquer xamã sabe, todas as coisas contêm espíritos. Com o incentivo apropriado, esses Iwas podem ser despertos e tornar-se seus aliados. Embora o objeto não seja capaz de fazer nada realmente extraordinário, o espírito interior pode alterar os acontecimentos de formas sutis. Um espírito do falcão concede ao xamã uma visão aguçada enquanto segurar a machadinha, ou mantém a lâmina da arma afiada como as garras de uma ave de rapina. Além disso, o item desperto pode existir ao mesmo tempo no mundo espiritual e material; Falcão Andarilho pode levar sua machadinha em suas jornadas além da Película ou usá-la contra inimigos astrais. Espíritos podem ser despertos em objetos ou lugares, mas não em animais ou pessoas (seus espíritos já estão despertos).

- **Criar um fetiche** (Espírito 4) leva esse despertar a outro nível. Aqui, o espírito torna-se uma força ativa no mundo mortal e utiliza seus poderes através de um objeto "hospedeiro." Ver "**Dispositivos, Fetiche e Talismãs Mágikos**" para maiores detalhes.

Uma variação terrível (também Espírito 4) transforma uma pessoa num tipo de fetiche. Ao invocar espíritos furiosos e canalizá-los para dentro de um hospedeiro vivo, um xamã pode dilacerar as pessoas de dentro para fora. Esse ataque assustador causa dano agravado segundo a **tabela de Dano e Duração** e também assusta muito a vítima. Ela pode tentar absorver o dano, mas mesmo que sobreviva ao ataque desses Iwas que se agitam e gritam em seu interior, dificilmente irá se esquecer deles.

- Com a **autopossessão** (Espírito 4), o místico abre-se para "condutores" espirituais. Ele oferece seu corpo e, com sorte, eles lhe fornecem poderes sobre-humanos. Uma especialidade entre os xamãs, Infernalistas e até alguns profetas cristãos, a autopossessão concede ao mágico três Características Físicas adicionais, um Conhecimento de Cosmologia com 4 pontos e quaisquer Encantos que o con-

dutor espiritual possua. Em troca, o espírito pode assumir o controle por algum tempo — e os "condutores" são um pouco insensíveis com seus hospedeiros!

Quando o espírito vai embora, o xamã normalmente precisa recuperar-se. Ele dorme por dias e muitas vezes ganha cicatrizes ou "marcas espirituais" devido à experiência. Pesadelos, marcas estranhas, ossos quebrados e febre são apenas alguns dos sinais mais óbvios de autopossessão; um magus do Espírito realmente astuto é capaz de ver a marca de demônios que tenham tomado o corpo de um xamã. Quando o xamã morre, todos os cristãos acreditam que ele terá que se explicar a Deus Todo Poderoso por cada "passeio" que ele permitiu.

Exorcismo

Quando os espíritos entram por conta própria, um bom sacerdote pode expulsá-los. Isso requer Espírito 4 para lutar contra um Umbróide possuidor, embora Primórdio 3 possa ajudar. A batalha em si é travada com testes resistidos de Força de Vontade (dificuldade 7 ou 8). Cada teste cobre mais ou menos uma hora de tempo de jogo. Um curandeiro que vença pode expulsar o espírito; um espírito que vença pode trocar de corpo e possuir o feiticeiro... que nesse momento estará cansado demais para resistir.

Obviamente, é mais fácil exorcizar um espírito fraco do que um poderoso. Entidades menores exigem 10 sucessos para serem derrotadas; as mais fortes, 15; as maiores, 20; e as poderosas, 30 ou mais. Usando um auxílio de energia Primordial, o exorcista pode acrescentar um sucesso a seu total para cada sucesso obtido no feitiço de Primórdio. Em termos de história, as duas partes travam uma guerra pelo corpo do hospedeiro. No final, a área será arrasada, o hospedeiro estará exausto e ambos os combatentes estarão extremamente desgastados.

Interpretando o Mágico

Dou-lhe seu nome, mas mantenho a culpa

Essa é minha única posse

Em que se encontra a lição

— Faith and the Muse, "Caesura"

Exploramos os sistemas; agora vamos transformá-los num jogo..

Estilos Mágikos

Para o mágico, a Arte é suprema. Sua dedicação a ela permite que ele realize milagres. Um feiticeiro do Renascimento não define o que ele faz como "modelar a realidade." Para ele, há uma realidade e um modo de alterá-la. Confrontado com os diversos tipos de mágika — todos os quais funcionam — ele exalta o seu e denigre os outros. Será necessário o conflito atual de culturas para arrancar a venda e forçar o mágico a redefinir sua Arte como uma trilha rumo a uma caminho comum. Enquanto isso, os mortais ao seu redor tomam suas próprias decisões baseados na fé, no folclore e eventualmente na ciência. Em termos de jogo, essas crenças definem um feitiço como casual ou vão.

Os estilos a seguir refletem as práticas da maioria dos feiticeiros e cientistas-filosofos do Velho Mundo. Cada um descreve uma atitude, uma crença, ferramentas comuns e a forma que a mágika assume. Um milagreiro não fabricará canhões e um médico não lançará raios da ponta de seus dedos. Considere essa lista como observações para interpretação e "seletores de ferramentas" para seu magus. Escolha uma opção e utilize-a como modelo para suas crenças e orientação para os feitiços que ele pode lançar.

Existem muitos outros estilos, especialmente no Oriente misterioso e nos Novos Mundos distantes, mas para a mentalidade européia, essas Artes são bastante vãs, se não impossíveis. Levará séculos até que as estranhas tradições hindus ou as práticas taoístas arcanas sejam conhecidas, e muito mais até que se acredite nelas. Embora seus praticantes — como os Chakravanti, os Videntes e alguns Irmãos de Akasha — aventurem-se ocasionalmente na Europa, eles têm muita dificuldade para realizar suas artes por lá.

Apenas para constar, é assim que se dividem os seguintes estilos na Europa Sombria Fantástica, por volta de 1450:

Casual	Realização de Milagres Infernalismo Bruxaria Pagã (muitas vezes confundida com o Infernalismo) Alta Mágika Ritualística (mesma coisa) Alquimia
Vã	Xamanismo Tribal Dô Ars Praeclarus Medicina Outras formas de mágika

Destino Futuro

No final deste período — 1500 em diante — a Medicina e o Ars Praeclarus podem ser considerados casuais, enquanto a Realização de Milagres e a Alta Ritualística tornam-se vãs. A mudança de crença reflete a disseminação do racionalismo. Graças às caçadas às bruxas dos séculos XVI e XVII, o Infernalismo e a Bruxaria Pagã continuam sendo casuais por mais um século. No entanto, ao longo do tempo, essas formas perdem sua flexibilidade; todos os tipos de magikas poderosas tornam-se cada vez mais difíceis, independentemente do estilo. Por fim, a ciência acaba por tornar-se o único prodígio "crível" no Velho Mundo; todos os outros se abrigam na mitologia e na "coincidência."

Em suas terras natais, o Dô, o Xamanismo e outras formas de Arte continuam sendo "aceitáveis" até o início do século XX. Em alguns locais remotos, elas continuam sendo. De fato, graças à decadência do modernismo, a reafirmação de crenças tradicionais e o caos posterior às Guerras Mundiais, a crença na mágika aumenta no final do século XX. Conforme a tecnologia quebra suas próprias barreiras, uma nova forma de Ars Praeclarus — a tecnomágika — assume o posto máximo. A medida que o terceiro milênio se inicia, os mestres das Artes antigas e das novas tecnomágikas ajustam as contas.

O futuro a partir desse ponto está longe de ser definido.

Realização de Milagres

Todos somos filhos de Deus, dizem os mágicos devotos. Filhos imperfeitos, mas Seus mesmo assim. Para aqueles favorecidos por Deus, Ele concede as dádivas do Despertar e do poder. O milagreiro utiliza esse poder a serviço do Senhor.

A tentação é constante nessa Trilha — é fácil demais ver-se como a fonte de suas Artes. A Palavra Sagrada adverte-o a evitar obras de feitiçaria, mas o milagreiro sabe que sua graça divina é, em última análise, o instrumento de Deus. Ele toma o cuidado de seguir Sua Palavra, manter Seus votos e pregar Seus evangelhos. Ele pode viver bem — como muitos clérigos vivem — mas no fundo, um magus devoto é apenas um servo, um caminho para o poder superior.

A fé é o ingrediente chave dessa "mágika"; a maioria dos milagreiros recusa-se a definir aquilo que fazem por esse nome. Preces, solos sagrados, relíquias, cantos, salmos, escrituras, água benta e hóstias consagradas são ferramentas da vontade de Deus. A luz do sol, o fogo, a peste, a cura e demonstrações incríveis de poder seguem Seus discípulos. Fenômenos bíblicos — dilúvios, terremotos, chuvas, arco-íris e coisas como essas — são vistos quando ocorrem milagres, mas tudo acaba se um magus perde sua fé, macula sua pureza ou recusa as penitências.

A maioria das pessoas liga os milagres à Igreja, mas o fato é que a mão de Deus está em todo lugar. Os maiores profetas vêm das pessoas comuns, e embora poucos leigos tenham lido as escrituras, eles reconhecem o toque da Divindade quando o vêem. Apesar do cristianismo controlar a Europa, os muçulmanos, judeus, hindus e até mesmo os pagãos também têm seus milagreiros. Embora muitas vezes eles considerem blasfêmias as Artes uns dos outros, aqueles que buscam Deus com um coração aberto compreendem que a Voz da Criação fala muitas línguas diferentes — heresia para o homem, mas Verdade perante a Divindade.

Infernalismo

Como os milagreiros, os Infernalistas obtêm seu poder a partir de outra fonte; ao contrário deles, eles afirmam abertamente que sua vontade determina suas Artes. Enquanto os cristãos se ajoelham, os satanistas defecam no altar. De acordo com os ensinamentos da Igreja, todos na Terra são pecadores e estão condenados; *se esse é o caso*, ri o Infernalista, *pelo menos vou me divertir antes de ir e assegurar um lugar privilegiado na mesa do Demônio*.

Mágikas infernais começam com blasfêmia; em troca de seus poderes, o magus profana as obras de Deus e jura sua lealdade ao Diabo ou outro demônio inferior. Satanás confere o Despertar e normalmente também concede ao mago um familiar ajudante. Alguns Infernalistas interagem com demônios mais antigos — espíritos remotos como Loki ou Hécate, que outrora pretenderam ser deuses. Independentemente de seu patrono, os Infernalistas utilizam seu poder místico para fins destrutivos. O que os outros veneram, o mágico lúgubre despreza. Suas Artes destroem as coisas: plantações secam, formam-se bolhas na pele, ocorrem maldições e o fogo explode da ponta de seus dedos. Em

termos de poder, poucos estilos equiparam-se à Arte Infernalista. Outras magikas podem ser fatais, mas as suas originam-se das partes mais sombrias da alma.

As Artes Negras se utilizam de sacrifícios, derramamentos de sangue, encruzilhadas, misturas venenosas, orgias e outras formas de vícios (jogos de azar, embriagamento, cantos, etc.). Embora outros estilos empreguem ferramentas semelhantes, os Infernalistas corrompem deliberadamente tudo o que empregam. O sexo é perverso, o sacrifício tortuoso. Símbolos sacros de outras fés são profanados e locais sagrados corrompidos. Por fúria, desespero, vingança ou perversidade, os demonistas transformam a mágika em ruína. Em sua Trilha dos Gritos, a pureza é uma piada e a dívida da alma é o preço inevitável das Artes.

Bruxaria Pagã

Algumas pessoas vêem suas Artes como um elo entre a Divindade externa e a Divindade interna. Em vez de ajoelhar-se no altar de Deus, eles vêem milhares de deuses da Natureza. Dançando ao ritmo da Criação, o pagão abraça os caprichos da tempestade e a tranquilidade do sol. Suas paixões refletem as das estações, e sua mágika é apenas outro nome para a consciência.

Como a Natureza, as Artes pagãs podem ser cruéis. O sacrifício — de si ou dos outros — é um elo vital na dança da vida, da morte e do renascimento. A dor é suportada, não evitada, e a cura vem com a promessa de sofrimentos futuros. Os místicos pagãos aproveitam a vida enquanto podem e aceitam seu destino com uma convicção fatalista. Enquanto vive, ele manipula as linhas de poder através dos elementos, de encruzilhadas, de invocações e de sacrifícios. O sangue e outros humores fluem livremente de seus ritos, e ervas são misturadas para criar poções poderosas. Dança, sexo, cantos — essas ferramentas refletem o prazer de viver e aumentam o poder interior. A ligação do magus aos seus arredores é vital; para cultivá-la, ele se despe para os elementos e grita provocações para os demônios ao seu redor. Suas Artes manipulam a própria vida — profecias, curas, simpatias, tempestades e até mesmo metamorfoses são feitas naturalmente por alguém que interage com os ciclos da Criação. Quando os deuses decidem cortar suas linhas, o pagão alimenta a terra, e depois renasce numa forma mais jovem e retoma outra vez à dança.

Xamanismo Tribal

Como o pagão, o xamã tece sua Arte com linhas naturais. Ao contrário dele, ele sabe que não é nada além de um elo numa grande corrente, um irmão dos espíritos e dos animais, mas inferior aos entes Superiores acima.

Alguns xamãs seguem um Deus único; outros vêem deuses em todo lugar. Alguns invocam os fantasmas de seus ancestrais, enquanto outros acreditam que os mortos estão além de seu alcance. Um vínculo aos espíritos é o que liga as milhares de práticas da África, da Ásia, das Américas e de outras terras tribais. O mágico pode iludir-se e pensar que o homem é o auge de tudo, mas o xamã sabe a verdade. Fantasmas, Iwas e os diversos "Outros" comandam poderes maiores que os do homem; portanto, o homem verdadeiramente sábio alia-se a eles e aprende os caminhos espirituais.

O xamanismo é uma Trilha difícil. Para Despertar, ele precisa abrir-se a visões, deixar de lado sua família e morrer. Com um espírito renascido, o curandeiro se esforça para seguir sua visão, proteger sua terra e acalmar os Outros. Ele se torna amigo de alguns e aprende a enfrentar outros. Em nome de seu povo, muitas vezes ele retorna à sua comunidade, mas mesmo nesse caso ele vive isolado. A voz dos Outros eleva-se acima do discurso insípido das pessoas comuns. O xamã pode ser um enganador risonho ou um curandeiro sisudo, mas seus ouvidos freqüentemente estão voltados para outro lugar.

As ferramentas dos xamãs os ligam aos espíritos. Tambores imitam batidas do coração, cantos constróem pontos, ervas e fumos misturam a respiração dos Outros à sua e provações livram-no das preocupações mortais. A dança — muitas vezes com máscaras e passos ritualísticos elaborados — atrai o favor do espírito e aumenta sua concentração. Quando as Artes surgem, elas vêm através de patronos espirituais. Um Orisha de fogo concede o dom das chamas; um totem de falcão transforma seu escolhido numa ave. Metamorfose, cura, visões, resistência, vigor e andar pelas sombras são tarefas fáceis para um curandeiro, mas os maiores poderes manifestam-se através de percepção, não de mágika. Um xamã vê a Criação através de olhos renascidos e vê coisas que os mortais — e mesmo os magi — são cegos demais para perceber.

Alta Mágika Ritualística

Para o Alto Magus, o poder é a Arte e a Arte é o poder. Deus abençoou o primeiro homem com o domínio; a maioria das pessoas é preguiçosa, ignorante ou medrosa demais para usar esse legado, mas não o magus! Longos anos estudando os segredos, aperfeiçoando os instrumentos e dominando a si mesmo deram ao mago a confiança para segurar a mão de Deus e embarcar na Trilha Dourada.

A Alta Mágika não é uma Arte, é a Arte. Todas as outras são imitações pálidas de conhecimentos presumidos. Para aprender a mágika, uma pessoa precisa ter à mão as ferramentas do homem — escrita, matemática, artesanato, canto, gestos ritualísticos e fórmulas complexas, concentração profunda e medidas precisas são partes essenciais desse ofício. Essas Artes não são desajeitadas ou aleatórias — são o instrumento da vontade sobre a Criação, a ruptura das correntes e a elevação da consciência pela aplicação da mente. As operações de Alta Ritualística exigem tempo e exatidão; um encantamento malfeito é perigoso e vergonhoso. Todo feitiço é um reflexo do aperfeiçoamento do mago, e leva-se anos para dominar essa disciplina. Um magus verdadeiro nunca pára de aprender; até o dia de sua morte, ele estará enfiado em meio aos livros e experimentará o que todos dizem ser as melhores soluções para os questionamentos eternos.

Como Deus prometeu, o magus detém poderes fantásticos. Canalizados através de grandes rituais, os elementos abalam-se ao seu comando. Anjos, demônios e servos terrenos respondem às suas invocações, e os homens tremem de medo quando ele passa. Talismãs, produzidos a partir de medições precisas, brilham com poderes sobrenaturais, e o próprio tecido da Criação abre-se e forma novos mundos. O magus pode ser um homem arrogante, mas seu orgulho é justificável. Após anos de trabalho, primeiro na ignorância, depois no aprendizado, ele finalmente segura a herança de Deus em suas mãos.

Alquimia

Uma forma de Alta Mágika, a alquimia refina materiais básicos, levando-os à perfeição. O alquimista é parte cientista, parte artesão e parte clérigo. Seu templo é seu laboratório, sua bíblia são seus tomos de segredos e seu evangelho é o *palavrório* arcano, que oculta seus conhecimentos dos olhos dos outros.

Embora o enigma da transformação de estérco em ouro defina o alquimista, seu objetivo verdadeiro é muito mais nobre: alcançar a Ascensão através da sabedoria e do equilíbrio. Como uma solução aquecida no fogo, ele permite que os sedimentos desprendam-se e a iluminação borbulhe para a superfície. Como o magus, ele passa gerações em pesquisa. Ao longo do caminho, ele aperfeiçoa fórmulas menores — poções fantásticas, riquezas refinadas, truques e Talismãs — que tornam sua vida um pouco mais fácil. De acordo com suas teorias, todas as coisas têm estados básicos e estados perfeitos. Passar de um para o outro é difícil, mas dificilmente impossível.

O alquimista supera os limites da mente mortal. Através de símbolos, charadas e equações, ele fala uma linguagem oculta. Seus livros — e ele possui muitos! — estão repletos de diagramas, encantamentos, fórmulas e observações que fazem sentido apenas para ele. O laboratório onde trabalha está cheio de tubos de vidro, utensílios, chamas e gases, substâncias estranhas e amostras perturbadoras. Em sua cozinha gigantesca, os estranhos se perdem — como deveria ser! Sua Trilha não tem espaço para estúpidos. Ele estuda as obras de outros alquimistas e tenta descobrir os enigmas que eles deixaram; essa pesquisa ensina mais verdades e sabedorias do que simples afirmações seriam capazes. É verdade que ele cria maravilhas — que mentes básicas podem chamar de "mágika" — mas para ele, a Arte verdadeira está em caminhar pelo labirinto e encontrar a saída sem deparar com o minotauro. Todo o resto é vaidade — ocasionalmente útil, mas, em suma, sem valor.

Dô

O eu é uma ilusão. No final das contas, a pele é um grilhão e o medo é uma cilada. Quando uma pessoa estuda O Caminho, ela transcende a ilusão e aprende a estremecer a prisão de ossos. Ao canalizar a Criação através de um toque finito, ela alcança os limites humanos, e então supera-os.

O Caminho é fácil; encontrá-lo não é. Condicionado pelas mentiras que contamos a nós mesmos, o aluno precisa deixar de lado sua identidade antiga e retornar ao começo da vida. Guiado pelo professor, ele aprende a *fazer* em vez de *pensar*. Conforme se acostuma à Trilha correta, seu corpo e mente superam os limites antigos. As ferramentas do Dô são a contemplação, o fogo, os projetos, as preces, a purificação e os exercícios físicos e mentais. Alguns estudantes perseguem uma alquimia espiritual, concentrando o Chi (Quintessência) para uma tarefa especial; outros vão além do corpo e expandem suas mentes até os limites cósmicos. Através de disciplina, o Doísta treina como não lutar, não pensar, mas apenas contemplar enquanto descansa e agir quando necessário. Não é fácil esquecer hábitos antigos — mesmo os mestres envolvem-se com paixões, hesitações e orgulho — mas aquele que alcança o domínio *verdadeiro* do Dô deixa seu corpo para trás e junta-se ao Todo celestial.

A jornada para a perfeição é marcada por grandes julgamentos e poderes fantásticos. Alguns estudantes aprendem o Dô como um meio de alcançar esse poder, mas os sábios compreendem que a "mágika" é uma armadilha. As grandes façanhas e as percepções incríveis que vêm com o Dô — truques da mente, jornadas extracorpóreas, artes marciais fabulosas e mistérios elementais — são tão ilusórias quanto a debilitada forma mortal. É verdade que as ilusões vez por outra são úteis, mas concentrar-se nelas impede a busca de um estado superior.

Ars Praeclarus

Nada acontece sem um motivo. O homem da razão sabe disso. Enquanto os magi falam sobre feitiços e sangue derramado, o Resplandecente procura a causa, observa o motivo e prepara uma Trilha científica para os prodígios. Com tempo, sorte e uma mente inquisitiva, ele é capaz de desvendar os segredos da Criação e manipulá-los de acordo com a vontade humana.

Não que o Resplandecente não tenha fé; ele sabe que o mundo é um mecanismo gigante posto em movimento pelo Grande Artesão. É seguindo as marcas da mão do Senhor — a forma como a água corre, os contornos dos músculos por baixo da pele — ele discerne o padrão principal e aprende a trabalhar com ele. Suas ferramentas incluem o livro, a lâmpada, a forja e a paciência. Seus dedos produzem máquinas incríveis — alavancas, mecanismos, engrenagens e lentes — que fazem o que os dedos não conseguem. Sua inspiração vem dos clássicos — Dédalo, Aristóteles, Arquimedes e Ctesibius, Su Sung da China, Heron da Alexandria e o livro árabe dos *Dispositivos Engenhosos*. Embora outros se agarrem à ignorância, o artesão pesquisa, define, mede e por fim conquista. Ao colocar suas descobertas em textos claros e simples, ele encoraja outros a segui-las — e aperfeiçoá-las. Dessa forma, o homem expande seu domínio, como Deus planejou.

Controlados por artifícios, os elementos dançam ao ritmo do Resplandecente. Asas e estátuas mecânicas, lentes de aumento, carruagens, motores a vapor, barcos, metais refinados e muitos outros dons surgem em seu laboratório. Num nível mais avançado, seus ensinamentos — de história, de comércio, de idiomas e da Natureza — abalam as bases da superstição e permitem que o homem comum deixe sua ignorância para trás. De vez em quando, a força bruta é necessária; é então que os canhões, máquinas de guerra, venenos, armas de mão, armaduras, embarcações voadoras e explosivos trazem o Inferno à Terra. Conforme as criaturas da noite fogem de sua lanterna, o homem da razão sorri. Suas artes podem ser mais lentas e menos dramáticas que a mágika tradicional, mas os resultados são duradouros e podem ser usados por qualquer um.

Medicina

Como o artesão, o médico procura por uma causa. Enquanto o Resplandecente examina o cosmos em busca de padrões, o curandeiro observa um alvo mais próximo — o corpo — e lança uma luz sobre seus segredos.

Para alguns, o estudo da medicina verdadeira é uma blasfêmia — o que acontece é a vontade do Senhor. O médico recusa-se a aceitar a idéia da crueldade de Deus. Doenças, pestes, lepra, loucura — essas não são punições de um tirano Divino, mas os resultados de um mundo

imperfeito. A justiça de Deus concede à humanidade os meios para construir um abrigo, Ele lhe empresta a sabedoria para reconhecer as doenças e curá-las. Como a parteira, o curandeiro, o pai e o professor, nosso médico procura pelas curas que Deus plantou, colhe-as e utiliza-as.

A colheita muitas vezes é suja. Um curandeiro gasta a maior parte de seu tempo mergulhado até o pescoço em humores e cadáveres, criando misturas sórdidas e triturando pós mortíferos. Embora os "doutores" mortais estejam limitados pelas proibições do sangue, os verdadeiros médicos referem-se a livros antigos e cortam sua própria Trilha através das vias corporais — muitas vezes literalmente. A sabedoria pagã fornece os fundamentos, a orientação divina a lâmpada, a inteligência humana a chama; com essas ferramentas, o curandeiro acaba com doenças, promove a vitalidade, repara danos, isola pestes e ocasionalmente cria novas vidas ou revive os mortos. Quando enfurecido, ele é capaz de matar tão bem quanto cura — suas Artes ensinam novas formas de causar dor. Se for tomado por uma extravagância nefasta, ele pode aplicar suas lições para "melhorar" seus alvos, criando homúnculos, aberrações ou cadáveres que andam. O horror que corrompe o médico inspira máculas para toda a profissão, de forma que as lições dos curandeiros verdadeiros levam anos para desenvolver-se. Parte bruxo, parte artesão, o médico procura uma Trilha através da natureza, caminha por ela com conhecimento e ensina os passos para outros como ele. Ao curar os doentes, mapear o corpo e expandir a mente, o curandeiro espera encontrar a imortalidade.

Ferramentas Ritualísticas

Se A Cruzada dos Feiticeiros é a encenação de uma peça, os instrumentos ritualísticos são os adereços. Como jogador, você define muitas das ações de seu mago através das ferramentas que ele emprega; como Narrador, você faz julgamentos baseando-se nas coisas que seus jogadores fazem. Os rituais dão vida aos feitiços; conforme o magus prepara o círculo e lança seus apelos em todas as direções, sua cerimônia torna-se uma história fabulosa. Nenhuma Parada de Dados ou modificador é capaz de capturar a essência da mágika como um conjunto interessante de ferramentas.

Uma ferramenta funciona porque é um símbolo; esse símbolo liga as crenças de um mago às suas Artes. Embora cada estilo dê preferência a certas ferramentas, dois feiticeiros nunca usam exatamente as mesmas coisas. Ao escolher os instrumentos para seu mágico, procure algo apropriado tanto à sua imaginação como ao aspecto de seu personagem. Como as roupas, os instrumentos criam o mago.

Usando as Ferramentas (Opcional)

O tempo que se leva para usar um ferramenta é o tempo que se leva para lançar um feitiço. Geralmente, quanto maior o feitiço, mais tempo se leva para lançá-lo. Uma maldição pode ser feita com um olhar, mas uma tempestade deve ser preparada durante horas. Admita que uma operação complexa ou poderosa requer diversas ferramentas e muita concentração. Algumas práticas levam mais tempo para dar resultado do que outras, mas isso depende da região. Nem todas as Artes são iguais.



Mágicos ritualísticos que esperam encontrar problemas preparam seus feitiços com antecedência e, a seguir, "armazenam" esses encantamentos numa ferramenta. Se o magus precisar do feitiço, ele simplesmente o lança a partir desse ponto. Em termos de jogo, o jogador precisa especificar quais feitiços ele "armazena" e onde ele os "coloca." Quando um feitiço é lançado, o jogador faz o teste de Arete. Uma vez que os feitiços sejam lançados, eles se vão. Novas operações precisam ser realizadas na hora.

Magi realmente iluminados aprendem a verdade por trás desses símbolos. Em termos de jogo, um personagem que alcance Arete 7 pode deixar suas ferramentas de lado e trabalhar apenas com a vontade. Para maiores detalhes, ver "Efeitos do Arete no Jogo," página 106.

Implementos comuns de mágicas incluem:

- **Laboratório Alquímico:** Abrigando um conjunto complexo de tubos, quadros, tabelas, ingredientes e recipientes, o laboratório é um reflexo que se assemelha ao local de trabalho. Alguns alquimistas mantêm suas oficinas impecáveis, enquanto outros jogam suas ferramentas ao acaso pelo cômodo. Embora a tradição alquímica insista em muitas ferramentas especiais — béqueres, vasilhas, chamas e livros — é a oficina em si que converte os materiais mundanos em elementos mágicos. Através do laboratório, esses materiais são transformados, decompostos e reorganizados de acordo com as expectativas do mágico. Assim, a oficina torna-se um instrumento. Nenhum alquimista pode executar sua Arte sem processar os elementos através de seu laboratório.

- **Sangue e Outros Humores:** O sangue é a vida, como eles dizem, e os fluidos corporais carregam essa vida mesmo depois de removidos. Fluidos frescos são melhores, mas alguns feitiços exigem humores "fermentados." O elemento sagrado mais comum, o sangue muitas vezes é obtido em sacrifícios vivos, mutilações ritualísticas, pequenas incisões ou cortes fatais. O sangue sela pactos, criando laços que só podem ser quebrados com a morte. (Ver "Essências," Capítulo IV, para descrições dos humores.)

- **Ossos, Pele, Relíquias e outros Restos:** Como os humores, os ossos formam a base de um ser vivo. Leve os ossos e você leva o ser. Ossos são triturados a pó, esculpidos para criar outras ferramentas (ver adiante) ou quebrados para jogar uma maldição contra uma pessoa viva.

A pele protege seu "usuário"; por extensão, ela também protege o mágico que utiliza a pele após seu "dono" ter acabado de usá-la. A pele pode ser esticada sobre tambores, transformada em vestuário, fervida em caldeirões ou simplesmente comida para passar adiante poderes protetores. Muitos metamorfos vestem-se com peles ou jóias feitas a partir do animal — ou pessoa! — em que desejam transformar-se.

O mesmo vale para os corações, olhos e outros órgãos, que passam seus propósitos para qualquer coisa que os consuma. Muitas práticas primitivas empregam o canibalismo; corações são comidos pela coragem, os olhos pela visão — a lista é tão interminável quanto óbvia. Outras práticas mais "civilizadas" usam restos animais ou representações simbólicas — como as eucaristias católicas — para personificar as mesmas qualidades.

Nesta época, as relíquias — supostos restos de santos e mártires — detêm uma grande importância. Teoricamente, os milagres abrigam-se nos ossos dos santos. Mágicas mais "calmas" usam pedaços de cabelo ou unhas para ligar um feitiço a seu alvo. Não importa o que você use e como o faça, as partes corporais são ferramentas místicas poderosas.

Mágicas Populares (Opcional)

Os Adormecidos não estão sem seus próprios recursos. Embora obviamente sejam superados por magikas grandiosas, as pessoas comuns empregam encantos, adivinhações menores e remédios simples. Esses talismãs não são confiáveis, mas mesmo assim podem fazer alguma diferença.

Dramaticamente, certos itens e elementos possuem poderes mágicos — poderes que qualquer um pode usar se souber como. (**Ver a Característica Sabedoria Popular.**) Em termos de jogo, esse poder fornece um instrumento de jogo quando o Narrador quiser manter seus jogadores em dúvida (ou proteger um pouco seus mortais!). Qualquer item na lista de "Ferramentas Ritualísticas" pode conceder a um personagem não-Desperto uma vantagem a critério do Narrador. Um ramo de acônito pode afastar um homem-lobo; um cálice de água benta pode queimar um mago infernal. Em suma, com a ajuda de Deus, da Natureza e do Narrador, uma pessoa comum pode obter uma vantagem pequena, mas surpreendente, contra adversários místicos.

Ao contrário dos Tesouros Mágicos dos mágicos e das fadas, esses "curingas" não são à prova de falhas. Seus efeitos entram em cena quando o Narrador quiser que isso ocorra. "Encantos comuns" não são medidos por dados de dano ou testes de Efeito; em geral, eles protegem em vez de ferir e funcionam segundo os caprichos do Narrador, como deve ser. Para as pessoas comuns, a mágica (com "c") é um pássaro imprevisível, surgindo quando quer, indo embora de acordo com sua vontade e defecando em seu ombro justamente quando você mais precisa dele.

- **Livros:** Como portadores da escrita (ver adiante), os livros encerram pensamentos, sabedoria, observações e confissões, permitindo que outros vejam essas coisas. A maioria dos textos místicos são escritos em códigos ou línguas mortas, seja para protegê-los das autoridades ou para resguardar seus conhecimentos. A mágica envolve a compreensão, e algumas verdades são sagradas demais serem lidas por pessoas comuns. O feiticeiro emprega livros para estudar, lançar feitiços, meditar e refletir. Nas tradições ocidentais, o mágico que não sabe ler ou escrever é um desafortunado.

- **Misturas, Poções, Pós e Cataplasmas:** Ao misturar ervas, restos e toxinas em misturas frequentemente repugnantes, os magi incorporam diversas essências num todo mais poderoso. Uma vez feito isso, os resultados podem ser bebidos, comidos, espargidos ou espalhados para liberar o poder mágico — uma especialidade de alquimistas, bruxos e médicos.

- **Cartas, Dados, Varetas e Números:** O termo "sortilégio," sinônimo de bruxaria, vem de "escolha de sortes." Assim, diversas ferramentas — cartas, dados, ossos entalhados, galhos, conchas, etc. — formam a base da divinação, das bênçãos e das maldições. Normalmente, o mágico estabelece um conjunto de destinos, mistura-os e escolhe uma série deles para determinar o que irá acontecer. Ao determinar um certo destino intencionalmente — concentrar-se em puxar uma "carta ruim," por

exemplo — o feiticeiro pode fazer com que os acontecimentos o favoreçam caso sua mágica seja bem sucedida.

- **Alinhamentos Celestes:** Embora se possa dizer que "nosso destino não está nas estrelas, mas em nós mesmos," muitos mágicos discordariam disso. Diversas práticas dependem das conjunções astrológicas, da influência celestial e de uma "janela de oportunidade" específica aberta pela dança planetária.

Os símbolos intrincados e fórmulas ligadas à influência planetária estão além do escopo deste livro. A maioria das ligações básicas são bem óbvias — Marte para feitiços hostis, Vênus para laços emocionais, Saturno para o Destino e operações baseadas em Tempo, a Lua para o mistério, etc. Se você estiver interessado em significados mais profundos, confira um bom livro de astrologia ou simbolismo. (**Ver "Referências" no Apêndice.**)

- **Círculos, Pentáculos e Outras Formas:** Um símbolo universal do infinito, da unidade e do todo, o círculo encontra seu caminho para rituais de todos os tipos. Os feiticeiros de todo o mundo juntam as mãos, entalham círculos e dançam ao seu redor. Outras ferramentas, como anéis, cintos e diagramas, muitas vezes assumem a forma do círculo para transmitir suas qualidades ao mágico.

Outras formas, como quadrados, triângulos e pentagramas representam condições diferentes. O quadrado reflete a estabilidade; o triângulo direciona as intenções para cima ou para baixo; o retângulo cria a base para as matérias terrenas; a cruz reflete uma intersecção. Os mágicos transformam as formas em símbolos (ver adiante), traçam-nas no ar, desenham-nas com pó ou líquidos ou convertem-nas em Talismãs, simpatias ou obras de arte.

- **Encruzilhadas e Dias Santos:** Conforme uma coisa dá espaço a outra, os laços da Criação se afrouxam. Nas junções do tempo e do espaço, os fios são um pouco mais finos, e as possibilidades um pouco melhores. (**Ver a tabela de Película Espiritual.**) Ao lançar feitiços numa encruzilhada, à meia-noite ou ao amanhecer, ou durante certos feriados, um magus aproveita-se da mudança. Portanto, caçadores e povos da noite esperam nas encruzilhadas pelos mágicos que tentam realizar suas operações.

- **Taças, Cálices e Outros Recipientes:** Taças representam o princípio feminino, levam água (ver "Elementos") e simbolizam o mistério. Recipientes maiores — tubos, caldeirões, baldes, vasos — fornecem utensílios excelentes para as "misturas das bruxas."

- **Maldições e Bênçãos:** Invocar maledicências ou benefícios é uma prática mágica antiga, especialmente entre aqueles que se recusam a intitular-se "feiticeiros." Mais uma feitiçaria do que uma ferramenta, a maldição ou bênção começa com a invocação de um poder superior e, a seguir, direciona a atenção do ser para o alvo e sela um pacto com um "que assim seja." O magus gosta de acreditar que é um condutor da vontade do Senhor, mas na verdade é o oposto. Na prática, uma maldição ou bênção fornece ao artífice da vontade um instrumento para seu próprio benefício — ou irritação. Deus é o mensageiro, não a mensagem.

- **Danças e Gestos:** Dançar é divertido, especialmente com alguém. Além de seu aspecto obviamente sexual, uma dança combina exercício físico, paixão emocional e expressão artística. A combinação reúne muito poder, agita os dançarinos e agrada os deuses e espíritos. A maioria das práticas, especialmente as pagãs, emprega algum tipo de dança.

Os estilos mais "civilizados" preferem um conjunto ritualístico de movimentos que tornam-se gestos e poses significativos.

• **Drogas e Venenos:** Para transcender a visão mortal, muitos feiticeiros empregam toxinas. O choque no sistema do mágico traz (espera-se) as visões. Desde o vinho cerimonial católico e o pão mofado comido por profetas até o soma hindu e a ísatis celta, os mágicos comem, bebem, fumam ou lambuzam-se com uma grande variedade de venenos fracos — e fortes! (Por favor observe que é melhor deixar esse tipo de coisa a cargo do Narrador, não da interpretação ao vivo!)

• **Elementos:** O que poderia ser mais poderoso que a Natureza? Ao transformar os elementos puros — terra, ar, fogo, água e às vezes madeira, metal, cinza e gelo — em um ritual, mágicos de todo tipo evocam os espíritos do mundo natural e obrigam os materiais a seguirem seus comandos.

(**Mau-Olhado:** Um olhar *pode* matar, seduzir, adoecer ou beneficiar alguém. Com um olhar maligno, um bruxo pode fazer com que sua vítima fique enferma; com um relance discreto, ele poderia dar-lhe sorte. Pessoas comuns temem o Mau-Olhado e inventaram uma variedade de proteções contra ele — gestos, bênçãos, cuspir no chão ou outros costumes mais estranhos.

• **Gemas, Pedras e Minerais:** Todos sabem que as gemas têm propriedades místicas — os diamantes são invencíveis, o coral bloqueia os venenos, o jade evita o azar... literalmente centenas de pedras e minerais possuem poderes significativos. Ao utilizar-se desses recursos, um magus canaliza a Ressonância da pedra em suas operações ou protege-se contra as Artes de outra pessoa. Um componente da maioria das contramágikas, as feitiçarias com gemas preciosas acrescentam outra utilidade à moda.

• **Rituais Grupais:** "Reunir poder" é incrivelmente importante. Ao reunir um grupo (tanto de mágicos como de não-mágicos) concentrando-se em algo em particular e utilizando-se das ondas de energia, os sacerdotes e anti-sacerdotes podem beneficiar suas operações. (**Ver "Agindo em Conjunto."**) O ideal é que o feiticeiro chegue com seus auxiliares a um frenesi com músicas, cantos, preces, discursos ou sexo; a partir desse ponto, ele orienta a energia conforme os participantes alcançam um clímax. Quando desmaiam devido à exaustão, ele absorve o poder deles como se fosse seu (muitas vezes através de um feitiço da Esfera do Primórdio).

• **Ervas e Raízes:** Como os elementos, as plantas detêm partes vivas da Criação; como toxinas, muitas vezes elas possuem algumas propriedades especiais particulares. Mágicos de todo tipo fazem poções, misturas, pomadas, vinhos, pós e coisas do gênero a partir de ervas, raízes e outras plantas. Bebendo, fumando, comendo, pintando ou espalhando essas misturas, um feiticeiro pode imbuir um pouco da essência da planta com o objetivo do feitiço.

• **Ferramentas Domésticas:** Uma extensão das mãos, as ferramentas tornam-se instrumentos mágicos óbvios. Vassouras, enxadas, foices, espelhos, facas, batedeiras de manteiga, potes, caldeirões, ferraduras, martelos, pregos e ampolhetas têm uma longa tradição sobrenatural. Um feiticeiro simplesmente usa suas ferramentas para criar uma ponte entre a atividade mundana — como limpar ou refle-

tir — e suas intenções mágicas. A maioria dos mágicos mantém suas ferramentas ritualísticas longe das tarefas mundanas, mas os feiticeiros rurais também usam seus instrumentos em trabalhos do dia-a-dia.

• **Invenções:** A imaginação é mágica; inventar coisas é o auge das Artes renascentistas. Enquanto magos rabugentos empregam seus ofícios antigos, os Resplandecentes modernos criam novas maravilhas. Máquinas voadoras, mecanismos, motores a vapor — esses frutos da genialidade são as ferramentas ritualísticas de uma nova mágica. Leva-se tempo para projetá-las, materiais para construí-las e esforço para empregá-las, mas elas valem a pena. Ao contrário de muitos itens místicos, as invenções podem ser usadas por pessoas comuns; quanto mais as pessoas as usarem, mais fácil se torna usá-las.

• **Nós:** Ao fazer um nó numa corda ou fio, um magus prende a energia mística na linha; ao desatá-lo, ele libera esse poder. Embora seja uma tradição comum da bruxaria, a mágica dos nós também é encontrada com frequência na filosofia grega, na cultura árabe e nos enigmas chineses.

• **Números:** Como a escrita, a matemática desvenda o código da Criação. A arquitetura, a cartografia, a navegação e a adivinhação — todas exigem uma compreensão dos números; por sua vez, isso cria teorias mágicas. O Enoquiano, a linguagem dos anjos, usa fórmulas matemáticas para descobrir os nomes e propósitos dos servos de Deus; a numerologia traça ligações entre as pessoas, os locais e os acontecimentos através de equações significativas; "números da sorte" e "quadrados mágicos" ajudam o adivinho a encontrar agouros auspiciosos. Embora os Dedaleanos se especializem em mágica matemática, os Herméticos e outros magi ritualísticos também empregam feitiçarias numéricas para preparar os feitiços mais elaborados.

• **Oferendas e Sacrifícios:** Para receber, você deve dar. Os mágicos pedem muito, então os melhores (e piores) dentre eles retribuem o favor. Dependendo do magus e de sua crença, um sacrifício pode envolver juramentos, bens ou seres vivos. A maioria das oferendas são consumidas no rito, mas algumas são doadas (como os dízimos da Igreja) ou devolvidas (como a vida de um xamã, que morre e renasce). Em feitiços realmente drásticos, o magus precisa oferecer a si mesmo; os mártires de Cristo fornecem um exemplo óbvio, embora as tradições pagãs estejam repletas de auto-sacrifícios. Quanto mais vale a oferenda, melhor o "presente"; um sacrifício sem valor não é lá muito eficaz.

• **Nomes Verdadeiros:** Tudo tem uma identidade diante de Deus; se você sabe qual é ela, você tem um elo com o alvo. Alguns feiticeiros compilam arquivos de Nomes Verdadeiros (ou Nomes Verdadeiros falsos) para seus feitiços; esses registros são úteis durante rituais de invocação, maldições, curas, criações ou ameaças. Qualquer mágico digno desse título assume um apelido novo (**ver "Cognomes," Capítulo IV**) para proteger-se. Afinal de contas, uma pessoa que fale ou escreva seu nome define uma parte de você.

• **Sexo:** Sexo é poder. Ele conduz a ligações íntimas, acaba com inibições, faz as pessoas perderem a cabeça e liberam seus sentidos. Qualquer coisa tão poderosa merece o nome de "o Grande Rito," e toda prática mágica emprega (ou nega) esse poder incontrolável. Orgias, abstinência, relação sexual, estimulação sem contato, até mesmo muti-

lação genital — todas essas ferramentas concentram a energia sexual para propósitos místicos. Até mesmo a Igreja, que condena o pecado da Luxúria, emprega "ajudantes" cuja maior habilidade são os favores sexuais.

- **Símbolos:** Todas as ferramentas são símbolos de algo maior; no entanto, algumas ferramentas são símbolos no sentido literal: padrões labirínticos, crucifixos, suásticas, esboços Herméticos, runas, selos alquímicos, hexagramas, mandalas, tantras e outros desenhos complexos representam a verdade mágika e fixam-na num local ou objeto.

- **Voz:** Os cânticos, os cantos, as preces, as lamentações, cada tipo de mágika emprega uma invocação falada que propaga os pensamentos do mágico, declarando-os para a Criação. Poucas magikas, inclusive as sutis, funcionam sem um componente falado, e algumas empregam apenas a voz.

- **Cetros e Cajados:** Ao estender seu alcance, um cetro, cajado ou outra ferramenta masculina direciona a vontade do mágico. Independentemente da ferramenta ser esculpida em marfim, produzida em madeira ou fabricada com pedra, vidro ou mesmo ossos, ela serve como um símbolo de posição. Agitado durante um feitiço, um cetro reúne a energia mística e a envia na direção desejada.

- **Máquinas de Guerra:** Como armas, as máquinas de guerra espalham a destruição; ao contrário delas, essas monstruosidades desajeitadas — torres de cerco, aríetes, canhões — inspiram terror de uma forma que espadas e flechas jamais poderiam fazer. Esses aparatos exigem equipes especializadas, mas os resultados dramáticos — muralhas despedaçadas, projéteis flamejantes e assim por diante — valem o esforço. (Ver Capítulo VII para artilharia e Cru-sade Lore para outras máquinas de guerra.)

- **Armas:** Como um cetro, uma arma estende a mão além do alcance de um braço normal, levando a força até o alvo do mágico. Armas magikas incluem lâminas, martelos, machados, lanças e flechas. Como a maioria dos deuses dá preferência a uma arma em particular (Thor tem seu martelo, Diana seu arco, Miguel sua espada flamejante), os feiticieiros religiosos muitas vezes empregam a arma favorita de suas divindades. Por outro lado, magi científicos preferem canalizar a força da vontade através de pistolas, bestas e lâminas afiadas de esgrima.

- **Escrituras e Inscrições:** Como os estudantes dos mistérios poderiam dizer-lhe, a língua é a maior de todas as magikas. A escrita, que captura essa mágika e a encerra numa forma permanente, canaliza o pensamento em realidade. Ao escrever uma frase, entalhar uma runa ou pressionar um glifo sagrado contra a argila, o mágico fixa suas intenções no material para que outros a vejam.

Algumas práticas são baseadas integralmente na escrita de diversos tipos. Nos estilos muçulmano, hebreu, taoísta e Hermético, símbolos escritos capturam a essência sagrada e preparam-na para ser usada. Essas ferramentas são particularmente poderosas num mundo em que a alfabetização é rara e muitas das línguas antigas (isto é, egípcio e sumério) foram efetivamente perdidas. Apenas através da escrita um mágico pode estudar os rituais primitivos de quando os homens buscavam a Criação, lacravam-na e tornavam-na sua. "Assim está escrito," diz o ditado, "assim seja feito."

Uma Porção de Feitiços

Esta mágika terrível

Aqui abjuro...

hei quebrar meu cajado,

Enterrá-lo a algumas braças de profundidade

E, mais fundo do que onde alcança o som,

Porei fim a meu livro.

— William Shakespeare, *A Tempestade*



Como dissemos antes, a mágika de **Mago** não é limitada a uma lista de feitiços. A "caixinha de surpresas" a seguir fornece alguns exemplos simples do que pode ser feito com os sistemas descritos neste capítulo. Para aqueles que querem uma lista extensa, literalmente centenas de feitiços são oferecidos em **Mago: A Ascensão**, nos diversos suplementos das **Tradições** e no **Livro das Sombras**. No entanto, as melhores operações vêm de você.

Magi diferentes fazem a mesma coisa de diversas formas. Embora cada descrição de feitiço apresente um grupo conhecido por aquele tipo de mágika, não há razão pela qual a mesma coisa não possa ser feita por um feiticieiro de outro grupo. Da mesma forma, a maioria dos feitiços tem variações; as Esferas principais são apresentadas antes, e "opções" diferentes são incluídas em seguida. Os sistemas de jogo estão entre [colchetes] por motivos de clareza.

Sangue do Coração (Primórdio •)

Em necessidades extremas, um feiticieiro pode procurar em sua própria Essência e drenar Quintessência de sua alma. Ao rezar para o Deus ou deuses que ele segue, o místico concentra suas reservas interiores no poder necessário. Conforme esse poder emana para fora, o mesmo acontece com sua vida. Um mártir verdadeiro pode literalmente queimar-se de dentro para fora enquanto realiza um milagre final. Embora milagreiros e pagãos sejam famosos por esse tipo de sacrifício, qualquer magus — mesmo um Dedaleano — com as Artes apropriadas pode realizá-lo.

[Em termos de jogo, todo magus tem 10 pontos de Quintessência além de seu nível de Daemon e/ou seu total de Quintessência. Cada um desses pontos se traduz num Nível de Vitalidade; os três últimos levam o magus abaixo de Incapacitado. Se ele usar esses pontos, ele morre.]

[Através dessa tecelagem, o mágico pode utilizar essas reservas. Um teste bem sucedido de Arete drena pontos de Quintessência — e Níveis de Vitalidade — de acordo com a tabela de **Dano e Duração**. Cada Nível de Vitalidade equivale a um ponto de Quintessência. Esse dano causado a si mesmo não pode ser curado magikamente — apenas descanso e recuperação normal podem restaurar a força vital perdida. Uma vez canalizada, a Quintessência pode ser usada normalmente. Esse feitiço não permite que um magus utilize as reservas de outro ser, apenas as suas.]

Ler a Alma (Mente ou Espírito •)

Algumas práticas, especialmente as sagradas, ensinam o método da visão da alma. Com um olhar atento (muitas vezes seguido de uma prece ou meditação breve), um místico é capaz de ver as "cores da alma" que cercam aquele ser vivo. A partir dessas cores, ele pode ser capaz de descobrir os sentimentos ou intenções de seu alvo.

Cores da Alma

Temperamento	Cor
Calmo	Azul-Claro
Corrompido	Preto
Covarde	Amarelo
Invejoso	Verde
Empolgado	Violeta
Devoto	Dourado Brilhante
Assustado	Laranja
Avarento	Verde-Escuro
Aflito	Cinza Prateado
Inocente	Branco Puro
Alegre	Branco Prateado
Afetuosos	Azul-Marinho
Libidinoso	Vermelho-Escuro
Melancólico	Cinza
Solidário	Rosa
Enfurecido	Vermelho Brilhante

Povos da Noite

Fada	(Cintilante; Muito Brilhante ou Muito Escuro)
Infernalista	(Ondas Negras)
Criatura Mágica	("Fantasma" Brilhante da Forma Verdadeira do Animal)
Desaurido	(Cores Girando em Círculos)
Pessoa Ressuscitada/Possuída	(Cores Extremamente Pálidas)
Usando Mágika	(Cintilante)
Vampiro	(Cores Pálidas)
Licantropo	(Cores Fortes e Intensas)

Algumas criaturas assumem um disfarce humano; contudo, um magus astuto pode ver através dessa ofuscação ao examinar as "cores verdadeiras" do povo da noite. Se ele for habilidoso o bastante (**ver adiante**), pode penetrar até mesmo em disfarces mágicos e espiar o animal oculto.

[**Ver "Percepções Mágicas"** para detalhes do sistema. Um teste bem sucedido denuncia as cores da alma, enquanto um fracasso embaça a imagem ou não revela nada.

[Se um magus estiver tentando ver através do disfarce místico de alguma criatura da noite (uma Disciplina, um Dom, um verso etc), ele pode ter que fazer um teste de Percepção + Consciência para ver através da proteção. A dificuldade desse teste deve ser a habilidade do poder com o poder + 4; um vampiro com Ofuscação 4, por exemplo, apresentaria uma dificuldade de 8. Um fracasso levaria o magus a aceitar essa ilusão como sendo real.]

A Melodia de Pã (qualquer Esfera •)

Ao assobiar uma melodia simples, um seguidor de Sh'zar aprende a harmonizar-se com aquilo que chama de "O Lakashim," expandindo suas percepções para novos níveis. Melodias diferentes trazem visões diferentes: uma música profunda e triste mostra a fragilidade do mundo

(Entropia); um som alegre e libidinoso invoca a essência da vida (Vida); ao imitar o som dos elementos, o Vidente pode vê-los em ação (Forças ou Matéria), enquanto um refrão saudoso traz as lembranças do passado (Tempo). Enquanto o magus assobiar, ele consegue ver, ouvir e sentir coisas que estão além da capacidade de seus companheiros mortais. Quando a música termina, seus sentidos voltam ao normal.

Os Dedaleanos freqüentemente usam lentes ou óculos (raros, mas não desconhecidos na época) especialmente fabricados para valer-se dos mesmos Efeitos. Para fazê-lo, o Resplandecente precisa empregar uma lente diferente para cada Esfera visualizada. Obviamente, as lentes não podem conceder audição ou olfato encantados, embora misturas ou cometas de audição especiais possam fazê-lo. Muitos bruxos usam uma variante, a **Visão Sombria**, para enxergar claramente após o cair da noite.

[Outra vez, ver "Percepções Mágicas" para maiores detalhes. Um magus habilidoso pode abrir seus olhos para muitas visões diferentes ao mesmo tempo, mas se arrisca a sobrecarregar-se ao fazê-lo.]

Asas de Dédalos (Forças ••, ou Vida •••; às vezes com acréscimo de Vida •••)

Uma especialidade dos Artífices, esse "feitiço" envolve asas complexas de metal e lona, força muscular e um local de onde saltar. Uma vez que essas ferramentas estejam à disposição, um voador habilidoso pode subir pelos céus, planar ou cair diretamente para a boca do Inferno. Alguns "ícaros" (um nome depreciativo para os Resplandecentes) se fortalecem com poções antes de começar; afinal, voar é um trabalho cansativo.

Clássicos como a vassoura das bruxas, o tapete voador ou mesmo asas mágicas (criadas com Vida 3) também permitem que um místico levante vôo. Uma vez no ar, o personagem pode precisar segurar-se pelo bem de sua vida — via de regra, os humanos não nasceram para voar.

[Forças levanta e carrega o magus. Uma vez no ar, testes de Destreza + Esportes (para vassouras e coisas do gênero) ou Destreza + Invenção (para aparelhos mecânicos) ajudam a conduzir seu vôo. Um mágiko voador pode deslocar-se 20 metros por turno; partidas, pousos e outras manobras básicas têm uma dificuldade igual a 7, enquanto evasões complexas podem ser 8 ou 9.

[Se o magus usar sua própria força para voar, o Narrador pode limitar seu tempo de vôo a três turnos por ponto de Vigor. "Poções mágicas" podem prolongar esse tempo — ver o feitiço **Poder de Titã**.]

Aura Divina (Mente ••)

Ao utilizar-se do poder de Deus (ou algum outro patrono), um encantador pode tornar-se o centro das atenções. Conforme seu feitiço se desdobra, uma presença quase física atrai todo os olhares em sua direção. Apenas pessoas com muita força de vontade conseguem desviar o olhar — se quiserem fazê-lo. Um orador majestoso pode invocar o mesmo feitiço ao recitar versos ou fazer alguma declaração profunda.

[Um Efeito poderoso mas sutil de Mente envia uma onda de carisma emanando a partir do magus. Para cada sucesso que obtiver, uma pessoa é compelida a ver o feitiço da forma mais favorável possível. O feitiço não faz nada em relação às aparências, ele simplesmente grita "Olhe para mim!!!" É claro que um teste bem sucedido de Força de Vontade pode anular o feitiço, mas a Aura é sutil o bastan-

te para ser confundida com a simples personalidade da pessoa em vez de mágiKa. Um bom resultado num teste de Atributo + Habilidade pode melhorar sensivelmente esse feitiço; entretanto, ele não pode fazer as pessoas agirem contra sua vontade.]

Encanto do Sobrevivente (Vida •• ou •••)

A vida é perigosa para qualquer um; no entanto, o Iluminado desenvolve formas de lidar com ela. Ao cantar, rezar, vestir-se com roupas reforçadas ou absorver uma poção, um feiticeiro pode fortalecer-se contra os elementos, a fome, a dor ou temperaturas extremas. Até que o encantamento termine, ele permanece firme — capaz de sentir, mas imune aos piores efeitos.

[A mágiKa da Vida enfraquece as sensações para níveis suportáveis, acalma tremores e evita queimaduras pequenas. Usado com outras intenções, o feitiço pode *aumentar* as sensações e tornar o personagem anormalmente sensível ao dano. (Essa variante não inflige dano em si, mas pode atordoar um personagem a critério do Narrador.) Vida 2 afeta o operador; Vida 3 permite que ele proteja outros personagens ou suporte ambientes realmente perigosos (fogo, gelo, tortura, etc..)]

O Leão Dourado (Matéria ••; às vezes com acréscimo de Primórdio ••, ••• ou ••••)

Artesãos e alquimistas são mestres da refinação. Ao ferver ou forjar materiais básicos através de processos especiais, esses magi criam cristais raros, metais preciosos ou ligas poderosas, ou concedem uma resistência lendária a materiais existentes.

Magos Herméticos possuem segredos semelhantes, e discípulos das ciências árabes ou taoístas afirmam que essas inovações provêm dos princípios que eles descobriram. As raízes dessas Artes parecem datar do Egito antigo, ou da China do Imperador Amarelo; as criações dessas eras antigas parecem tão novas hoje como quando foram criadas séculos atrás.

[A Matéria simplesmente refina o material para seu estado mais resistente ou transforma-o em outra forma semelhante, mas mais valiosa. Pedras tornam-se cristais; vidro torna-se jóia; madeira torna-se pedra texturizada. Um objeto criado com essas Artes torna-se extremamente refinado e resistente e pode suportar mais danos que um item semelhante não refinado. As Placas de São Jorge (**ver Capítulo VII e Apêndice**) são um exemplo perfeito do que pode ser feito. Usado num objeto ou estrutura, esse feitiço aumenta a dificuldade de um ataque de Entropia 3 contra ele em +3. (Ou, se você quiser complicar as coisas, em +1 para cada sucesso que o artesão obtiver quando refinar o objeto.) Maçônicos e Artífices melhoram rotineiramente suas criações com esses processos.

[Ao acrescentar Primórdio 2 ao processo, o artesão pode alterar a Quintessência inata do objeto, concedendo-lhe um "segundo estado" no plano espiritual. Dessa forma, o item é capaz de golpear espíritos, infligir dano agravado em vampiros e metamorfos e proteger um viajante Umbral como se fosse uma cota de malha. Refinar um objeto a esse nível exige pelo menos cinco sucessos; uma vez melhorado, o item parece normal, mas brilha com um resplendor discreto quando visto com visões mágikas. Primórdio 3 pode transformar o item num Talismã ou Dispositivo. (**Ver "Dispositivos, Fetiches e Talismãs Mágikos".**)

[Primórdio 4 pode alterar completamente a natureza do item: uma espada pode ser encantada para atravessar armaduras e acertar a pele (evitando o bônus da armadura); pode-se fazer com que uma parede de pedras fique escorregadia como gelo; uma lança de madeira pode tornar-se à prova de fogo. Esses itens ficam basicamente a cargo do Narrador. Se um item melhorado enfrentar outro, trate os dois objetos "refinados" como se fossem iguais: a espada penetrante, por exemplo, seria debilitada pelas Placas de São Jorge.

Reconhecimento do Viajante (Conexão ••, Forças •, Matéria •)

O tamanho da Criação perturba a mente. Os Resplandecentes dos Mestres Celestiais e dos Perseguidores do Vácuo logo percebem exatamente o quão extensa pode ser a obra de Deus — e quão facilmente uma pessoa pode perder-se nela. Ao mapear sua localização ou alinhar instrumentos avançados de navegação, um Navegante do Céu é capaz de "sentir" seus arredores ou encontrar sua posição no mundo mortal. Os resultados podem não levá-lo para casa, mas irão impedir que ele se perca irremediavelmente na Terra — ou deixe de encontrá-la quando viajar pelo Vácuo.

[A Conexão "determina" a localização do mago e lhe concede uma percepção dos terrenos ao seu redor. Obstáculos materiais e características geográficas — vulcões, florestas, fendas — tornam-se claros; o Dedaleano pode não ser capaz de enxergar propriamente o obstáculo, mas com um teste bem sucedido de Arete ele sabe que este está lá.

[Elementos móveis — padrões de clima, rios, incêndios, etc. — também podem ser encontrados assim; da mesma forma, as quatro direções podem ser localizadas. Com um pouco de esforço, um Dedaleano habilidoso pode encontrar seu caminho até um local familiar — ou pelo menos viajar na direção correta.]

Praga/Favor do Fazendeiro (Vida •••, Tempo •••, ou Conexão ••, Matéria ••; às vezes com acréscimo de Espírito •• ou Primórdio ••)

Esse ritual pagão antigo acaba com o crescimento das plantas ou acelera-o. Conforme a bruxa dança, canta e espalha ervas, sangue e água nos campos, os cultivos brotam do solo ou definham e secam. Um feitiço semelhante (Conexão 2/Matéria 2) estraga o leite e apodrece alimentos, ou protege a comida da deterioração. Com esses poderes, os místicos pagãos conseguem favores, alimentam seu povo ou punem seus inimigos.

Ao invocar espíritos úteis ou danosos, xamãs realizam feitos semelhantes; os Cosianos, com suas fórmulas arcanas, aprenderam a fazer o mesmo. Em algumas províncias, a batalha entre os místicos antigos e os cientistas pode ser medida pelo crescimento ou definhamento dos campos.

[Na versão comum do ritual, a Vida alimenta ou mata as plantas, enquanto o Tempo acelera o processo. Se o mago desejar, ele pode fazer com que o cultivo alcance um tamanho sobrenatural na barganha. A variação de Conexão/Matéria protege ou destrói à distância alimentos colhidos — de fato, Conexão 2 também pode ser acrescentada à variação de Vida/Tempo. Enquanto isso, Espírito 2 invoca a Natureza para seguir os comandos do operador — muitas vezes acrescentando um elemento imprevisível ao feitiço. Primórdio 2 mantém o solo saudável; sem ele, a aceleração repentina acaba com os nutrientes do campo.

[Não importa que versão o magus utilize, esse feitiço é mais poderoso quando lançado através de testes prolongados e com ajuda extra.]

Quanto maior a operação, maior a área afetada. Para cada sucesso, admita que o ritual afete um metro quadrado. Pela rapidez com que age, muitas vezes esse feitiço é vão; uma versão lançada sem Tempo 3 é casual, mas leva-se diversos dias para que os cultivos cresçam ou morram.]

Ponte de Mercúrio (Conexão ... ou; às vezes com acréscimo de Espírito)

Usando os segredos de Hermes (também chamado Mercúrio), o mago que utiliza o nome dessa entidade atravessa grandes distância em pouco tempo. Esse feitiço permite que os místicos reúnam seu Conselho. Embora seja sensato visitar primeiro uma terra distante da forma tradicional, um magus que o faz pode voltar imediatamente à sua terra natal através desse feitiço poderoso.

A **Ponte** básica permite que um mago viaje de um lugar para outro; uma versão avançada possibilita a abertura de passagens para trazer outras pessoas e animais através dela. Uma variante com Artes de Espírito abre um caminho para os Outros Mundos, ligando facilmente as terras mortais e um Reino Umbral. O mago prepara-se para essas magikas ao purificar sua pessoa e a passagem proposta; então ele inscreve diversos pentáculos e selos, invoca Mercúrio alado ou o arcanjo Gabriel e abre uma porta no tecido da realidade. Uma ponte brilhante aparece nessa abertura; o magus atravessa e agradece seu patrono. Se a Sorte estiver do seu lado, ele emerge no local que deseja.

Teorias geométricas avançadas (segredos proibidos de Pitágoras) permitem que Maçônicos habilidosos construam tais passagens entre locais de encontro ou casas importantes. Os herdeiros dos Wyck conhecem atalhos

para suas Trilhas, e os místicos hindus ignoram as ilusões do tempo e da distância o suficiente para atravessá-los sem dificuldades. Sem essas artes, freqüentemente vãs, nem o Conselho nem as Convenções sobreviveriam muito tempo.

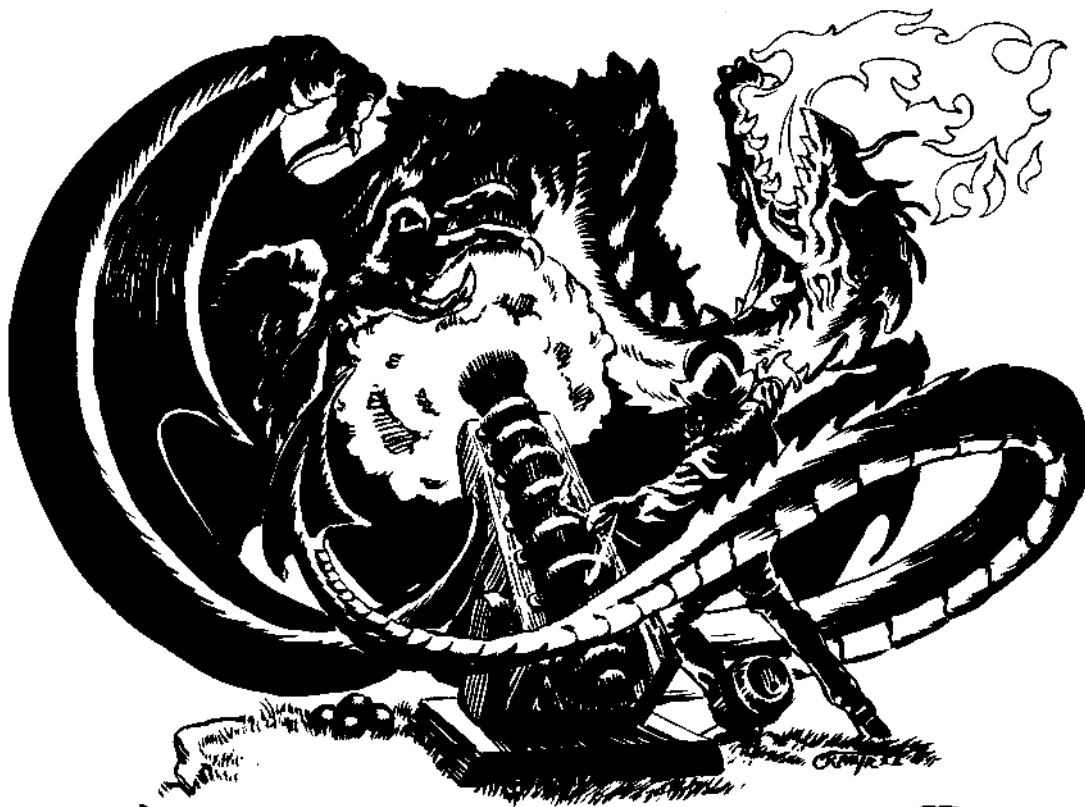
[Conexão 3 abre uma passagem temporária por tempo suficiente para permitir que uma pessoa atravesse. Conexão 4 cria uma abertura grande que, com sucessos suficientes, pode durar dias ou mesmo anos. Espírito 4 atravessa a Película; sem ele, uma **Ponte** se estende apenas pelas dimensões mortais. Embora difíceis e vãos, tais feitiços são bem comuns entre magos poderosos.]

Beijo de São Vito (Tempo ...)

Ao fumar haxixe, dançar ou rezar até alcançar um estado extasiado, um Vidente pode acelerar ou retardar seus reflexos. Por um período curto de tempo, ele pode agir muito mais rápido ou devagar do que as pessoas ao seu redor.

Algumas poções são conhecidas por ter os mesmos efeitos; em terras distantes, xamãs convidam espíritos selvagens para conduzi-los por feitiços breves de hiperatividade. Antes dos Gabrielitas entrarem numa batalha, alguns rezam para São Vitos ou Gabriel para que eles lhes concedam velocidade sobre-humana para combater melhor seus inimigos.

[Para cada sucesso além do primeiro, o operador obtém uma ação adicional; três sucessos concedem duas ações, quatro permitem três, etc. A aplicação reversa retarda o personagem na mesma taxa — três sucessos concedem agora uma ação a cada dois turnos, quatro sucessos concedem uma a cada três etc. Ele pode usar esse feitiço em si, em outro personagem ou numa área de aproximadamente meio metro de lado. Esse feitiço segue a taxa normal de duração.]



Poder de Titã (Vida ••• ou ••••)

Dos recipientes borbulhantes da ciência alquímica, surgem elixires de grande poder. Com eles, um magus pode conceder a si mesmo (ou a seus companheiros) força, velocidade, resistência ou beleza sobre-humanas. Novatos nas Artes misteriosas do Dô também podem melhorar seus corpos de formas extraordinárias; feiticeiros que possuam pactos com demônios podem receber benefícios desse tipo, e guerreiros santos (especialmente os Gabrielitas) podem rezar por força Divina em momentos de grande necessidade. Entre as bruxas, essas simpatias são comuns. O importante não é o elixir em si, mas os resultados — um corpo forte, flexível ou mais bonito.

[Vida 3 permite que o mago aumente suas Características Força, Destreza, Vigor ou Aparência acima de seus níveis usuais; Vida 4 permite que ele faça o mesmo com as Características de outra pessoa. Cada sucesso eleva a Característica (ou Características) escolhida em um ponto enquanto durar o feitiço.

[É tentador tornar a melhoria permanente; no entanto, fazê-lo exige o dispêndio de tempo, mágika e pontos de experiência. (Ver "Mudanças Permanentes" para maiores detalhes.) Mesmo assim, Características claramente não humanas trazem azar a seus possuidores. (Ver "Castigo Eterno".)]

Vingança da Bruxa (Entropia ••••, Vida •••, ou ambos; às vezes com acréscimo de Conexão ••)

Não há fúria no Inferno que se equipare a uma bruxa enraivecida! Conforme ela rasga a imagem de sua vítima em pedaços, esta se enfraquece até virar uma massa esquelética, explodir numa fervura ardente ou sentir sua pele caindo em pedaços. Uma encantadora habilidosa pode lançar esse feitiço devastador à distância, matando um homem que nunca vê sua *dame noir* se aproximando...

Místikos árabes conhecem maldições terríveis que realizam feitos semelhantes. As ciganas são infames por assassinatos a grandes distâncias, e assassinos Cosianos e Ksirafai produzem venenos mortais que alcançam o mesmo efeito. Não importa quem seja o assassino, a **Vingança da Bruxa** proporciona uma forma horrível de morrer.

[A variante com Entropia envelhece seu alvo em segundos, infligindo dano agravado de acordo com a tabela. A Vida é mais direta; com ela, o magus dilacera sua vítima em pedaços da maneira que desejar — mutilações, fervura, lepra, etc. Essa opção também causa dano agravado.

[A Conexão simplesmente permite que a bruxa atue à distância; ver a tabela de **Alcances da Conexão** para maiores detalhes. Sem ela, o magus precisa ver ou tocar sua vítima. Esse encantamento muitas vezes é casual se as pessoas sabem que a vítima irritou uma bruxa — feitiços como esse são partes comuns do folclore.

Muralha Espiritual (Espírito ••••)

Quando conjura anjos ou demônios, um mago Hermético inscreve a área de invocação com pentáculos; desenhos diferentes contêm entidades diferentes. Uma vez que o feitiço esteja preparado, o mago abre um portal para o mundo mortal e em seguida o fecha, prendendo o espírito neste lado da Película. Os limites do pentáculo formam uma prisão da qual apenas os Umbróides mais poderosos conseguem escapar.

Maçônicos usam métodos semelhantes para proteger seus salões da guilda contra espíritos hostis. Xamãs e bruxas de todos os tipos criam proteções como essas para auxiliar

em suas negociações com os Iwas. No mundo Sombrio Fantástico, fantasmas, demônios e elementais estão em todo lugar; um mago sensato aprende como lidar com eles.

[Um Efeito poderoso invoca o espírito, abre a passagem e forma uma barreira ao redor do pentáculo. Para quebrá-la, a entidade precisa obter mais sucessos com sua Fúria do que o invocador obteve em seu teste de Arete. Quanto mais sucessos você conseguir, mais forte sua **Muralha** se torna; portanto, um feiticeiro esperto gasta muito tempo — um teste prolongado — para fazer sua **Muralha**. Para maiores detalhes, ver "Invocação e Proteção".]

Tempestade do Dragão (Forças •••• ou •••••, Primórdio •••• ou •••••)

Alquimistas de todo tipo usam esse elixir mortal para proteger seus laboratórios. Quando tudo o mais falha, uma porção de **Tempestade do Dragão**, arremessada ou disparada por um fole, literalmente deixa apenas terra chamuscada para trás. Um destilado potente de Fogo Grego, o elixir de **Tempestade do Dragão** inflama não apenas materiais combustíveis, mas a Quinta Essência também. Conforme a Quintessência arde, as chamas tornam-se mais quentes. Todos os materiais na área da explosão são consumidos. Uma variação realmente poderosa também suga a Força Primordial de seres vivos. Quando as chamas se extinguem, sobram apenas cinzas.

Milagreiros e Infernalistas empregam um feitiço semelhante à **Tempestade do Dragão**. Invocando a cólera de seus patronos, esses magi queimam seus oponentes com fogo infernal. O resultado final é o mesmo, mas a Ressonância deixada para trás relata o que aconteceu. Lugares queimados tornam-se *Regios* — áreas marcadas por favores divinos ou infernais. Alguns locais tornam-se desertos, enquanto outros produzem colheitas fartas e extraordinárias. Anos após a tempestade de fogo, a essência do feito ainda permanece.

[A mágika de Forças, alimentada pelo Primórdio, cria uma nuvem de fogo super-aquecida. Enquanto isso, o Primórdio retira a Quintessência de tudo na área e mantém o fogo aceso. A explosão inicial se espalha por 3 metros para cada sucesso obtido pelo operador; uma variante de Forças 5 cobre 6 metros para cada sucesso.

[A versão com Primórdio 4 causa (sucessos x 3) de dano agravado; a opção de Primórdio 5 causa (sucessos x 4) • De qualquer modo, a tempestade de fogo dura um turno por sucesso. Todo objeto inanimado (exceto itens ou minerais mágikos) na área é reduzido a cinzas até o momento em que o fogo se extingue. Criaturas mágikas, magi ou povos da noite dentro da área da **Tempestade do Dragão** podem tentar absorver o dano, mas mortais comuns não têm a mesma sorte. Fogos não mágikos podem perdurar por horas após a Quintessência da área ter sido consumida; num mundo construído com madeira e piche, esse feitiço pode ser realmente fatal.

[Algumas criaturas ligadas ao fogo, como dragões com hálito de fogo, podem ser totalmente imunes ao feitiço de Primórdio 4 a critério do Narrador; a versão de Primórdio 5 inflige dano contra essas criaturas de acordo com a tabela de **Dano e Duração**. (O dano vem do Primórdio, não das Forças.) Espíritos — incluindo demônios, anjos e dementais — são completamente imunes ao feitiço, a não ser que seja usado Espírito 3 ou Primórdio 5.

[Dados o tamanho, o poder destrutivo e a necessidade de grandes quantidades de Quintessência por parte da **Tempestade do Dragão**, esse encantamento sempre é vão — uma clara demonstração de poderes sobrenaturais.]



pêndice

*Pois somos todos estranhos diante de ti,
e efêmeros, como foram todos os nossos pais:
nossos dias nesta terra são como uma sombra,
e não há permanência.*

— Chronicles, 29:15

Uma Trilha Múltipla

"Os turcos são notavelmente esclarecidos," explicou Karel enquanto navegavam para o sul e para o leste. "O império Otomano é um estado do Islã, mas eles acolhem judeus e cristãos que paguem um tributo individual. As mulheres podem possuir propriedades e todas as esposas de um homem devem receber tratamento equitativo. Os médicos daqui são os melhores do mundo, como também o são as bibliotecas à disposição deles. Acredito que teremos uma boa colhida nessa terra."

"No entanto não foram esses mesmos turcos que mataram os bizantinos para tomar a cidade que procuramos?" perguntou Agnesa.

Karel riu ironicamente. "Ah, sim, a mesma cidade cristã que os cruzados destruíram na sua época. Ouvi dizer que as mulheres preferiam jogar-se das muralhas da cidade a submeter-se aos excessos dos guerreiros de Deus." Ele ficou em silêncio.

Finalmente, Agnesa falou. "As últimas palavras de Ritter von Ulm para mim mencionavam o kismet, Karel, um destino

que não podemos evitar. Sei que você acha que essas coisas são tolices, mas vislumbrei o que o destino nos reserva. Fomos poupados, e fizemos a viagem até aqui por um motivo; você e eu devemos ser os primeiros a mostrar que nossas crenças podem entrar num acordo. Seguimos Trilhas diferentes, mas temos objetivos unificados. Acredito que muitos e muitos anos irão se passar até que a Ordem da Razão e o Conselho dos Nove encontrem a paz. De fato, isso pode nunca acontecer, mas a busca pode começar com nós dois."

Karel olhava-a como se ela estivesse louca. Finalmente ele sorriu, como a luz do sol através de nuvens negras. "Sim, senhorita," ele respondeu, "e depois com nossos alunos, e aqueles que os seguirem, hei juntar-me a você em seu pacto."

Agnesa riu e ofereceu sua mão num cumprimento decidido. Sorrindo, Karel apertou-a como um lorde robusto. Com eles, o barco prosseguia através de Dardanelos, carregando sua carga rumo ao início da paz e da esperança.

Adversários



o mundo Sombrio Fantástico, a oposição vem de todos os lados. Magi rivais, clérigos, soldados, criaturas sobrenaturais e aldeões assustados são apenas o começo.

Normalmente, o conflito não leva a uma batalha. Quantas vezes em sua vida você teve rivalidades com alguém sem trocar socos com ele? No palco sombrio, o conflito torna-se mais épico; mesmo assim, muitas vezes ele tangencia os limites de uma batalha e acaba em algum lugar entre sentimentos magoados e um cadáver ensanguentado. Os antagonistas a seguir provavelmente irão se empenhar em tais combates, mas lembre-se: o inimigo de hoje muitas vezes é o amigo de amanhã.

(Observação para o Narrador: **Crusade Lore**, o escudo do Narrador e o livro, contém informações detalhadas sobre povos da noite (fadas, vampiros, lobisomens e fantasmas) que tornam a vida de um místico... interessante. Os jogos, poderes e políticas elaboradas dessas criaturas são complexos demais para entrar neste **Apêndice**; Narradores que desejem conduzir uma crônica de campanha mista devem procurar o suplemento mencionado anteriormente. Inúmeros animais mágicos — incluindo as regras para criação de personagem — podem ser encontrados em **World of Darkness: The Bygone Bestiary**.)

Mortais

Era uma vez um mago arrogante que subestimou a força dos mortais. Convencido de sua superioridade, esse mago dominou as cidades ao seu redor, forçou os nobres a curvarem-se diante de seu trono e tirou a vida de todos os que o desagradavam.

Então eles mataram o miserável.

Há uma lição nisso em algum lugar.

É verdade que o povo Adormecido não tem o poder da tecelagem, mas eles têm os números a seu favor — números, determinação e às vezes Fé também. (**Ver Capítulo IV.**) Um magus solitário pode ser capaz de esfregar o chão com um punhado de mortais, mas mais cedo ou mais tarde eles irão vingar-se dele. Nenhum aprendiz é páreo para um cavaleiro enfurecido, e poucos feiticeiros são capazes de dominar os recursos políticos de um príncipe ou sacerdote. Mesmo um Magister pode ser enganado por um ladrão, traçado por um mercador ou seduzido por uma jovem do interior. Em suma, não deixe que a mágica lhe suba à cabeça.

A maioria dos mortais vive em vilas ou aldeias pequenas. Essas comunidades costumam ser bem unidas; os residentes reconhecem estranhos e normalmente não confiam neles. Quando rostos novos surgem na cidade (ou os velhos começam a agir de forma estranha), as pessoas falam. É difícil manter um segredo numa aldeia, especialmente se esse segredo começar a exigir coisas. As pessoas do campo podem parecer simples para um estranho, mas em seu território elas são mais informadas que um vidente e mais astutas que uma raposa sendo caçada.

As pessoas da cidade parecem ser mais sofisticadas; as idas e vindas dos exércitos, mercadores, estrangeiros e reis

mantêm as fofocas em dia. Os habitantes da cidade combinam um gosto pelo raro com instintos de sobrevivência e olhos fatigados. É provável que saibam algumas palavras estrangeiras e já tenham presenciado muitas punições severas — torturas e execuções públicas são para eles como os esportes na TV são para nós. É difícil impressionar as pessoas comuns, e a nobreza e o clero têm seus próprios jogos. Além disso, poucos habitantes das cidades agem sozinhos; normalmente há uma gangue de algum tipo esperando o momento certo, seja de valentões de taverna, seja de aliados abastados. Cada cidade se agita com suas próprias intrigas. Um nativo compreende o fluxo de poder, e um estranho deve estar ciente disso.

Seres humanos não são ovelhas ou peões de xadrez — eles têm paixões e propósitos que competem com os de qualquer mago. Mesmo uma multidão quer algo, e trará o Inferno à Terra para conseguí-lo. O que os mortais não podem realizar através da força das armas ou da mágica, eles o fazem com furtividade, raciocínio, dinheiro e favores. A maioria dos artistas, filósofos, clérigos e nobres também tem patronos, e alguns desses patronos podem ficar... irritados... quando algo interfere com o bem-estar de seus aliados.

Em suma, o não-Desperto pode fornecer diversos obstáculos e auxílios a um grupo de magi. O papel que representam e as táticas que usam dependem dos feiticeiros, de seus objetivos e da forma como tratam os homens comuns.

Clero

Apesar do avanço da ciência, esta ainda é a época da fé. Agentes de Deus (não importa que deus seja esse) muitas vezes são as pessoas mais poderosas da região, e pobre do mago ou mortal que atravesse seu caminho! Quando se trata de seu ofício, essas pessoas são educadas e respeitadas; elas fazem sacrifícios pela religião e muitas vezes levam seus dogmas a sério.

Na Europa, a Igreja cristã domina o cenário, levando os pagãos a esconderem-se e os judeus e muçulmanos ao status de segunda categoria. Agrupados em suas próprias comunidades, rabinos e alfaquis pregam aos seus devotos; até 1492, ambas as crenças são praticadas abertamente na Espanha, mas o decreto de Torquemada expulsa-os para o exílio ou clandestinidade. O aumento real de denominações protestantes começa no início do século XVI; até lá, a maior parte do clero europeu é católico.

A história e as práticas da Igreja são detalhadas demais para serem descritas aqui; basta dizer que, em meados do século XV, o próprio Vaticano é dividido entre aqueles que servem ao Senhor e aqueles que servem a si próprios. Estes últimos enviam agentes — Perdoadores — pela cristandade, vendendo indulgências para financiar a Igreja. Inquisidores severos acabam com os hereges, bruxos ou inocentes na Espanha, Itália e Portugal, e caçadores de bruxas atacam os mesmos alvos no norte da Europa. Como um todo, a Igreja vê a discordância como um pecado; embora muitos clérigos sejam misericordiosos, os dogmas oficiais da Igreja são tudo menos isso. Conforme os excessos do Vaticano alienam seus próprios sacerdotes, surge o desafio. Antigos defensores (como Henrique VIII e Martinho Lutero) rebelam-se, criando religiões dissidentes. Esses protestantes são mais fervorosos em sua crença que os católicos, e freqüentemente impõem suas idéias à base do porrete — ou da espada.

Os clérigos e freiras desse período estão divididos entre o dever com seu Senhor, as políticas de sua instituição e as fraquezas da carne. Conventos inteiros se corrompem; mosteiros tornam-se antros de vícios. Por outro lado, o clero e os missionários realizam grandes atos de bondade e devoção. Um clérigo pode ser uma pessoa profundamente devota, um fanático, um peão ou um conspirador. Seus motivos vêm de seu íntimo, mas suas ações muitas vezes carregam o peso de toda uma religião.

Os representantes de outras crenças cuidam de seu povo em segredo. Os rabinos detêm uma influência considerável nas comunidades judaicas, mas mantêm a discrição na maioria dos outros lugares. Na maior parte do tempo, alfaquis levam seu povo a terras muçulmanas após a expulsão do Islamismo da Espanha. No Oriente Médio e no Império Otomano, os seguidores do Profeta continuam fortes. Os sacerdotes e sacerdotisas pagãos mantêm as chamas antigas queimando no Norte da Europa, mas esse fogo muitas vezes é discreto, oculto por rituais cristãos e nomes de santos. O Conselho e a Ordem da Razão permitem que clérigos não cristãos pratiquem suas religiões abertamente, mas na maior parte da Europa, a Igreja tomou posse das portas de Deus.

Seja qual for a crença que ele pratique, o homem (ou mulher) de Deus foi treinado nos costumes da crença. Um protetor das pessoas comuns, o clérigo cuida dos crentes e evita os descrentes. Alguns clérigos curam, alguns lutam, alguns pesquisam os mistérios da Criação enquanto outros reprimem a imaginação. No final das contas, o clérigo é tanto um indivíduo como um pilar dessa crença; quem determina o que ele faz com essa posição é ele e seu deus.

Criação de Personagem: Atributos 6/5/3, Habilidades 10/8/3, Antecedentes 8, Força de Vontade 6

Atributos Sugeridos: Níveis físicos valendo 2; Sociais e Mentais iguais a 3 ou 4.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Consciência 2, Expressão 3, Instrução 2 a 4, Intriga 2 a 4, Lógica 2, Ofícios 3, Etiqueta 3, Liderança 1 a 5, Acadêmicos 4, Direito 3, Linguística 2 a 4, Cultura (diversas) 2, Ocultismo 2 a 5 (possivelmente muitas outras Características, dependendo da religião e do clérigo)

Equipamentos: Mantos do ofício, crucifixo ou outros símbolos, livros, selos da Igreja ou outros sinais de seu ofício.

Guarda da Cidade

As forças da lei e da ordem estão em todo lugar — não tão organizadas ou habilidosas quanto os policiais do século XX, mas competentes à sua maneira. As sociedades da época do Renascimento não possuem grandes prisões ou centros de reabilitação; os guardas da cidade muitas vezes espancam seus alvos à submissão, arrastam-nos para celas fétidas e permitem que, pela manhã, os xerifes utilizem-se de seus métodos não tão gentis com os criminosos.

Embora seja fácil vê-los como brutos, muitos guardas são honestos, dedicados ou pelo menos ambiciosos. Em geral, eles também são astutos e conhecedores das ruas. É muito difícil enganar um guarda esperto, e um que seja estúpido não vive muito tempo.

Criação de Personagem: Atributos 7/5/3, Habilidades 13/10/3, Antecedentes 5, Força de Vontade 5

Atributos Sugeridos: Níveis físicos de 3 ou mesmo 4; todos os outros iguais a 2.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Crime 2, Ofícios 2, Armas Brancas 3, Tortura 1, Linguística 1 ou 2 (para grandes cidades comerciais), Ocultismo 1

Equipamentos: Armadura leve (couro curtido, possivelmente com uma cota de malha), porrete, arma de haste (normalmente uma lança, ocasionalmente uma alabarda), espada curta ou adaga

Plebeu

De mendigos a damas de companhia, as pessoas comuns representam as tendências gerais do mundo. Sua Característica Ofícios varia com seus trabalhos; um criado inglês e um domador de cavalos árabe têm um conjunto de perícias muito diferentes. As pessoas comuns costumam ser bem diretas, a não ser que sejam confrontadas com uma autoridade óbvia; se essa autoridade ficar fora de controle, uma pessoa normal retira-se rapidamente, prepara uma emboscada... ou incita um tumulto. Este último pode ser extraordinariamente perigoso para os magi. Uma multidão pode queimar totalmente uma mansão em menos tempo do que alguns magos levam para lançar um feitiço.

Criação de Personagem: Atributos 4/3/3, Habilidades 10/6/3, Antecedentes 2, Força de Vontade 3

Atributos Sugeridos: A maioria dos níveis em 2, possivelmente um ou dois em 3, mas raramente acima disso.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 1, Briga 2, Ofícios 2 a 4, Armas Brancas 1 ou 2, Sabedoria Popular 2 (possivelmente uma variedade de outras Habilidades — Artista, Expressão, Lâbia, Etiqueta, Sobrevivência, Acadêmicos, Senescalia, etc.)

Equipamentos: Ferramentas, roupas.

Cavaleiro

Eles são os guardiões gloriosos do cavaleirismo, se formos acreditar em Mallory. Naturalmente, a vida é um pouco mais complicada do que as lendas admitem. Alguns desses guerreiros habilidosos levam o legado de sua educação privilegiada; outros são tão sórdidos e caprichosos quanto qualquer mago. De um guarda de elite francês a um samurai do Japão, cavaleiros dedicados encontram-se acima da plebe. A maioria sabe disso e aproveita-se desse fato.

Um bom cavaleiro é tão habilidoso nas artes do discurso social quanto nas da guerra. Artes, erudição e elegância são consideradas partes essenciais de seu treinamento, e espera-se constantemente que ele esteja à altura dos ideais de sua posição. Se ele parecer desdenhoso, isso faz parte de sua linhagem. Afinal de contas, todo cavaleiro quer ser o próximo Galahad ou Gawain — ou pelo menos é o que dizem.

Criação de Personagem: Atributos 8/5/4, Habilidades 16/12/5, Antecedentes 6, Força de Vontade 7

Atributos Sugeridos: Características Físicas entre 3 e 5; níveis Sociais de 2 a 4; valores Mentais entre 2 e 3

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 2, Intimidação 3, Sedução 2, Lâbia 2, Dança 1, Etiqueta 3, Armas Brancas 4 ou 5, Cavalgar 3, Sobrevivência 2, Acadêmicos 2, Direito 2, Linguística 2, Medicina 1

Equipamentos: Armadura de placas, espada, escudo, lança de justa, cavalo, adaga, possivelmente uma maça ou mangual.

Homem de Armas

Os cavaleiros podem ganhar o crédito, mas o homem de armas é o herói verdadeiro do campo de batalha. Protegido por couras e cotas de malha, enfileirado ao lado de outros como ele, esse homem determinado dá sua vida — ou toma a de outros — por uma causa, um reino ou uma pequena bolsa cheia de prata.

É um modo de vida... de certa forma.

É preciso sorte, força e coragem para sobreviver a um combate medieval. A habilidade é menos importante. Um guerreiro veterano é uma pessoa obstinada; ele não engole desaforos e muitas vezes olha com desprezo as pessoas mais "gentis." Esse homem toma o que quer e respeita o poder e a coragem mais do que a honra ou posição. Ele pode ser um mercenário, um guarda, um bárbaro ou um membro de uma tropa habilidosa, mas não é um frouxo.

Criação de Personagem: Atributos 7/5/3, Habilidade 15/10/3, Antecedentes 4, Força de Vontade 5

Atributos Sugeridos: Atributos Físicos de 3 ou 4; níveis Mentais de 2 ou 3; valores Sociais de 1 ou 2 (a maioria deles desagradável para os padrões mais cortes).

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 2 ou 3, Ofícios 2, Armas Brancas 3 ou 4, Sobrevivência 3, Tortura 2, Lingüística 2, Medicina 1, (em casos raros, Armas de Fogo 2 ou Artilharia 2)

Equipamentos: Cota de malha ou armadura de couro, arma de haste, arco ou besta (ocasionalmente uma pistola e munição), espada, adaga, comida, vinho e dados de jogo.

Nobre

O poder exige habilidade; uma coisa é nascer em berço de ouro, outra é a nobreza verdadeira. Isso vale em dobro para mulheres que detêm uma grande influência num mundo dominado pelos homens. Pessoas poderosas têm grandes objetivos, métodos sofisticados e diversos planos e recursos. Nenhum nobre que mereça esse título sujará suas mãos numa luta quando pode chamar seus amigos ou criados para surrar um ofensor, destruir sua posição social ou deixá-lo desamparado perante a lei.

Boatos, dinheiro, favores e intriga são algumas das armas das classes mais nobres; mesmo os que optam por não usá-las sabem como fazê-lo. Alguns nobres trabalham para patronos maiores — vampiros, magi, reis, a Igreja — mas a maioria também fica de olho em suas próprias fortunas. É raro o incidente que não conceda a um nobre, sacerdote ou mercador uma oportunidade de lucro. Um grupo que interfira nessa oportunidade que trate um senhor ou dama com desrespeito) descobrirá o quão poderoso um mero "Adormecido" pode ser.

Criação de Personagem: Atributos 7/5/3, Habilidades 15/9/5, Antecedentes 10 a 15 (muitos Aliados, Influência e Recursos), Força de Vontade 5 a 10

Atributos Sugeridos: Atributos Sociais e Mentais costumam ser maiores que os Físicos; adote 3 ou 4 em ambos, com 2 nos níveis Físicos

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esquiva 2, Expressão 3, Intimidação 2, Intriga 3 a 5, Esgrima ou Armas Brancas 2 a 4, Pesquisa 2, Sobrevivência (caçada) 3, Acadêmicos 3, Direito 2, Lingüística 2 a 4, Cultura (Vampiro ou Magus) 1, Empréstimo 3, Ocultismo 1, Venenos 2



Equipamentos: Dinheiro, partidários, cavalos, falcões ou cães de caça, roupas elegantes, adaga, (possivelmente um sabre ou pistola)

Malandro

Vivendo à margem da lei, o mendigo, o batedor de carteiras, o cigano e o ator itinerante vivem de ofícios obscuros. Essas pessoas à-toa vão desde almas honestas até assassinos sanguinários. Evitados de dia, esses obstinados ainda assim conseguem ter amigos — especialmente entre os povos da noite que compartilham sua posição de proscritos. De fato, muitos magi, vampiros e outros do gênero vêm das fileiras dos fora-da-lei e escondem-se entre eles em busca de proteção e alento.

A sociedade proscrita é penosa; a Igreja e a coroa negam refúgio para esses Malandros conhecidos; assim, eles vivem graças à sua astúcia e seus amigos. "Pessoas honestas" expulsam-no de cidade em cidade, e outros como ele conspiram para tirar-lhe aquilo que é seu. Sem uma lei ou rei comum, os Malandros fazem suas próprias leis; pobre daquele que as desafiar — na melhor das hipóteses, ele será exilado da sociedade inferior, na pior, pode ser morto de diversas formas terríveis.

Mesmo assim, os Malandros costumam ficar juntos, mesmo que apenas para compartilhar sua miséria. A Palavra da Igreja os condena ao Inferno eterno, de forma que os Malandros tentam viver essa vida à plenitude; entretanto, confrontado com a escolha entre uma fazenda arrendada e o cotidiano de um viajante, nosso Malandro irá optar pela vida que leva. Pelo menos ela não é entediante.

Criação de Personagem: Atributos 6/4/3, Habilidades 13/9/4, Antecedentes 5, Força de Vontade 3

Atributos Sugeridos: Características Físicas e Sociais elevadas (3-5); Mentais baixas na maioria dos casos, embora atores, espões e bandidos possam ser exceções.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 2 a 4, Crime 2 a 4, Armas Brancas 2 a 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Linguagem de Códigos Secretos 2, Ocultismo 3; além disso: (*Bandido:* Lábia 2, Medicina 1); (*Mendigo:* Esquiva 2, Etiqueta 1, Medicina 2); (*Cigano:* Expressão 2, Ofícios 2, Dança ou Canto 2, Sabedoria Popular 3 a 5, Herborismo 2, Lingüística 2, Cultura (de algum tipo) 2); (*Ator Itinerante:* Artista 2, Expressão 2 a 4, Acrobacia 3, Ofícios 2, Dança ou Canto 2, Etiqueta 3, Lingüística 2); (*Espião:* Prontidão 2, Intriga 3, Disfarce 2, Sedução 2, Acadêmicos 2, Investigação 4, Lingüística 2, Cultura 1); (*Prostituta:* Expressão 2, Sedução 1 a 5, Lábia 3, Etiqueta 1 a 4, Cultura 1 a 3)

Equipamentos: O que parecer apropriado, mas de qualquer forma nada de mais.

Caçador de Bruxas

A maldição para os magos, esses homens santos (ou às vezes mulheres) consideram Êxodo 22:18 como seu princípio de vida. Embora se pense imediatamente no sacerdote cristão, os povos de Moisés e Maomé também têm seus carrascos. O trabalho de um caçador é abençoado.

Tais pessoas são fortes e corajosas; com armas, aliados, chamus e Fé, eles atacam Despertos, inocentes falsos e todas as criaturas da noite. A maioria morre durante o pro-

cesso; os que sobrevivem tornam-se adversários formidáveis. Eles não se rendem e empregam todas as formas de emboscadas, diplomacia e deslealdades para fazer seu trabalho. Embora a Cabala do Pensamento Puro tenha um pequeno exército de Irmãos caçadores de bruxas em suas fileiras, muitos Dedaleanos também se tornam vítimas dos devotos. Afinal de contas, a ciência é apenas mais uma forma de magia para os verdadeiros homens de Deus. A maioria dos caçadores de bruxas está tão disposta a queimar uma prensa como a cabana de uma bruxa.

Diversos grupos oficiais — a Inquisição espanhola (1480-1808), a Sociedade de Leopoldo (1231-século XX), a Ordem de Santa Joana (1230-século XX), os Cavaleiros de Ferro (1425-1672), O Silêncio Primitivo (1325-1892), a Sociedade do Martelo (1490-1800), os Lobos de Deus (1510-1750) e os Leões da Espada do Profeta (1256-1804) — perseguem bruxas sob o estandarte de diversas Igrejas. Inúmeros outros surgem através de inspirações repentinas, fazem seu trabalho e desaparecem nos séculos seguintes. Na Época das Fogueiras, havia poucos sons mais aterrorizantes para um mago ou mortal do que o barulho de botas e o clamor de "*Feiticeiro! Apareça!*" Os gritos de "*Queimem o bruxo!*" não costumam tardar.

Criação de Personagem: Atributos 8/6/3, Habilidades 21/12/7, Antecedentes 8, Força de Vontade 10

Atributos Sugeridos: A maioria dos caçadores de bruxas bem-sucedidos tem Atributos Físicos e Mentais elevados; assuma que todos os outros níveis de Características sejam 2.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Consciência 2, Briga 2, Esquiva 3, Intimidação 3, Crime 1, Lábia 3, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 4, Cavalgar 2, Furtividade 2, Tortura 3, Acadêmicos 2, Sabedoria Popular 3, Direito 2, Lingüística 3, Cultura (diversos tipos) 3, Metafísica (Celestiografia e Demonologia) 3, Ocultismo 4

Equipamentos: Corda (na Inglaterra, as bruxas são enforcadas, não queimadas), tochas, cruzes ou crucifixos, pistolas, espadas ou armas de haste (muitas vezes de prata), Bíblias, armaduras e instrumentos de tortura. Muitos têm diversos pontos de Fé Verdadeira.

Os Sete Trovões (1490-1501)

1: E vi outro anjo poderoso vindo do céu...

2: E ele tinha em sua mão um pequeno livro aberto: e repousou seu pé direito sobre o mar, e seu pé esquerdo sobre a terra,

3: E gritou com uma voz alta, como um leão a rugir: e após gritar, sete trovões proferiram suas vozes.

4: E quando os sete trovões haviam proferido suas vozes, eu estava prestes a escrever: e ouvi uma voz do céu dizendo-me, *Sele as coisas que os sete trovões proferiram e não as escreva.*

— Revelações 10: 1-4

Um conjunto variado de profetas rebeldes e camponezes descontentes, os Sete Trovões do Apocalipse Vindouro acreditam que o Juízo Final começará em 1500. Conforme esse ano se aproxima, essas pessoas de Fé, em sua jornada para purificar o mundo visando o retorno de Cristo, derrubam lordes, magi, clérigos e cientistas-filosofos.

Uma simples gangue de pessoas nunca realizaria essa tarefa; no entanto, os Sete Trovões não são camponeses normais. Uma Fé poderosa flui através deles, aniquilando os feitiços de seus inimigos antes que os encantamentos possam causar muito estrago. Grandes profecias, exorcismos poderosos (não mágica, mas contramágica) e atos de Deus parecem seguir esses fanáticos onde quer que eles vão. Ao contrário dos Gabrielitas, esses antagonistas não toleram nenhuma concessão; para eles, todos os magi são malignos, todas as magikas são corruptas e toda ciência é uma blasfêmia contra o Senhor. Uma grande seita de homens e mulheres, os Trovões enfrentam quem vier pela frente e muitas vezes vencem.

Os líderes vêm de toda a Europa e demonstram poderes impressionantes. Obviamente, o mais famoso deles é **Girolamo Savonarola**, o frade carismático que lidera as fogueiras das vaidades em Florença. Pregando às massas na praça da cidade, ele reprova os excessos atuais e a corrupção da Igreja. **Antônio Castrovinci** vem de Prato, onde repete os sermões de Savonarola. **Glaucus** aparece em Roma um dia, espalhando os segredos do Vaticano entre as pessoas comuns. O **padre John Ploughman** atravessa o interior da Inglaterra prevendo a volta da Grande Peste. **Vicente Giacomo** luta ao lado de Isabela de Castela, expulsando os mouros para o Inferno através da força das armas. **Fredrich Die Festung** comanda um exército na Bavária e governa uma pequena província por lá. Finalmente, o **frei Phillipe de Gascon** queima sua própria abadia em vez de tolerar os excessos dos monges e freiras da região. Cada homem possui dons proféticos, uma mente aguçada, carisma arrebatador e uma grande Fé — suficiente para queimar os ímpios. Cada um também comanda uma legião de seguidores — pessoas comuns inspiradas a lutar por Deus. Juntos, esses homens controlam um exército; um exército disperso, é verdade, mas dedicado à sua causa.

Impelidos pelas visões de seus líderes, esses soldados do Apocalipse atravessam suas terras natais, queimando torres de mágicos e saqueando salas do trono. Com a Trombeta do Juízo Final por vir, os crentes — tanto homens como mulheres — assumiram uma espécie de loucura. Vestidos em trapos e mantos, eles juntam-se por horas aos pés de seus profetas, então arremetem-se para destruir algum monumento ofensivo ou derrubar alguma criatura sinistra. Muitos cobrem seus rostos com cinzas, vestem mantos negros ou vivem de forma selvagem nas florestas; outros ocultam sua devoção até que chegue a noite e, ao amanhecer, escondem-se por trás de suas vidas de sempre. Como uma onda silenciosa, eles arrasam seus alvos, e depois se dispersam. Sem um local de encontro central ou um líder único, os Trovões mostram-se impossíveis de serem controlados.

Em termos de jogo, os Trovões são mortais dotados de Fé Verdadeira e total convicção. Os líderes possuem níveis de Fé entre 5 ou 6; a maioria dos membros leigos tem 1 a 4. Embora o Espírito Santo (ou *algo...*) leve-os a um frenesi ocasional, a maioria dos Trovões parece perfeitamente normal, embora um pouco dogmática. Alguns vivem com animais, mas a maioria são pessoas trabalhadoras que amam a Deus e temem o Inferno. Eles estão absolutamente convencidos de que o retorno do Salvador é iminente, e farão de tudo para assegurar seu lugar no Livro da Vida.

Destino Futuro: O ano de 1500 é um tipo de Armagedon para os Sete Trovões. Um confronto final com o

Conselho dos Nove mata um profeta poderoso; outro é tomado pelas Coifas Nefândicas e mais dois são exterminados pela Ordem da Razão. Savonarola perde seu apoio e é torturado e queimado em 1498. Sem sua liderança e desacreditados quando o ano de 1501 vem e vai, o culto se dispersa... apenas para retornar de forma ligeiramente diferente em 1992, quando as profecias finais de Antônio Castrovinci vêm à luz.

Animais

Os animais estão em todo lugar na era Sombria Fantástica. As pessoas literalmente dividem suas casas com cães, cachorros, ovelhas e bodes. Cavaleiros cavalam seus cavalos em batalhas. Místicos transformam-se em lobos ou falcões ou transformam as pessoas em sapos ou burros. Em suma, os animais fornecem uma parte essencial do cenário — ajudantes, antagonistas ou até mesmo formas alternativas. Eles podem não ser tão inteligentes quanto os seres humanos, mas são astutos à sua maneira.

As Características a seguir representam uma variedade de animais basicamente na forma de sistemas. Use-as como orientações quando necessário. Por razões de simplicidade, admita que todos os animais selvagens também têm Características Mentais iguais a 1 e Percepção igual a 2. Animais treinados podem ter uma variedade de Habilidades, desde Empatia até Caça.

- **Urso:** Força 5, Destreza 2, Vigor 5
Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** OK x 3, -1 x 3, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Garras com 7 dados; mordida com 5 dados
Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 2, Furtividade 1
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 5/20
- **Javali (selvagem):** Força 4, Destreza 2, Vigor 4
Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK x 2, -1 x 2, -2, -4, Incapacitado
Ataque: Mordida com 4 dados; chifres com 5 dados
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Intimidação 2
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 7/20
- **Gato (fazenda):** Força 1, Destreza 3, Vigor 3
Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Garras ou mordida com 1 dado (pode arranhar com 2 dados quando encurralado)
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Intimidação 2, Acrobacia 2, Escalada 3, Furtividade 4
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 5/20
- **Puma/Leopardo/Pantera:** Força 4, Destreza 4, Vigor 4
Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK x 3, -1 x 2, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Garras com 6 dados; mordida com 5 dados
Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 3, Acrobacia 2, Escalada 4, Furtividade 3
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 10/30



- **Vaca/Touro:** Força 3/5, Destreza 2, Vigor 3/5
Força de Vontade: 2, **Níveis de Vitalidade:** OK x 2, -1 x 2, -3 x 2, Incapacitado
Ataque: Mordida com 3 dados (touro chifram com 4 a 6 dados)
Habilidades: Prontidão 2 (Briga 2, Intimidação 3 para touros)
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 10/25
- **Corvo/Falcão/Coruja:** Força 2, Destreza 3, Vigor 2
Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1 x 2, -2, -5, Morto
Ataque: Garras com 2 dados; mordida com 1 dado (desespero)
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2, Intimidação 2 (Pássaros treinados: Briga 3, Empatia 4, Intimidação 4)
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 1/2/20
- **Cervo/Veado:** Força 2/3, Destreza 3, Vigor 2/3
Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK x 2, -1 x 2, -4 x 2, Incapacitado
Ataque: Chifres com 3 a 5 dados (nada para cervo)
Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 2, Furtividade 2
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 7/30
- **Cão (grande ou de guarda):** Força 3, Destreza 3, Vigor 3
Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1 x 2, -2 x 2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida com 5 dados; garras com 4 dados
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Empatia 2, Intimidação 2, Furtividade 2
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 7/25
- **Sapo (sapo-boi ou maior):** Força 1, Destreza 2, Vigor 1
Força de Vontade: 2, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, Esmagado
Ataque: Nenhum (alguns têm um veneno que pode paralisar uma pessoa que fracasse num teste de Vigor, dificuldade 7. A vítima precisa comer o sapo ou sofrer um ferimento tratado com as glândulas venenosas do sapo para ser afetada.)
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Esquiva 3, Furtividade 3
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 1/1/2
- **Cavalo:** Força 5/4, Destreza 2, Vigor 4
Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK x 3, -1 x 3, -4, -5, Incapacitado
Ataque: Atropelar ou coice com 5 a 6 dados; mordida com 3 dados
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 1
Movimentação: Andar/Correr/Outro: 10/35
- **Kraken (Lula Gigante):** Força 8 a 10, Destreza 3, Vigor 10
Força de Vontade: 10, **Níveis de Vitalidade:** OK x 5, -1 x 3, -3 x 2, -5 x 2, Incapacitado
Ataque: Aperto com 8 a 10 dados; mordida com 9 a 11 dados (dificuldade 7); agarramento em massa (dificuldade 6; cada sucesso além do primeiro acrescenta 1 dado aos ataques de aperto conforme a criatura enrola mais de um tentáculo ao redor de sua presa)

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Camuflagem 2, Esquiva 2, Intimidação 10, Furtividade 2

Movimentação: Andar/Correr/Outro: 0/0/25

- **Leão:** Força 4, Destreza 3, Vigor 3

Força de Vontade: 5, **Níveis de Vitalidade:** OK x 2, -1 x 3, -2 x 2, -5, Incapacitado

Ataque: Garras com 5 dados; mordida com 6 dados

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 5, Furtividade 3

Movimentação: Andar/Correr/Outro: 10/30

- **Rato:** Força 1, Destreza 2, Vigor 2 a 3

Força de Vontade: 4, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, -5, Esmagado

Ataque: Mordida com 1 dado

Habilidades: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 3, Furtividade 3

Movimentação: Andar/Correr/Outro: 5/10

- **Aranha (grande):** Força 1, Destreza 3, Vigor 1

Força de Vontade: 2, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1, Esmagada

Ataque: Mordida com 2 dados + veneno com 3-6 dados adicionais (taxa de 1 dado/turno) se o alvo não absorver a mordida. Teste de Vigor, dificuldade 6, exigido para absorver o dano do veneno

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Briga 1, Esquiva 3, Furtividade 3

Movimentação: Andar/Correr/Outro: 2/5

- **Lobo:** Força 2, Destreza 2, Vigor 3

Força de Vontade: 3, **Níveis de Vitalidade:** OK, -1 x 2, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida com 4 dados; garras com 2 dados

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 1, Furtividade 2

Movimentação: Andar/Correr/Outro: 7/28

Outros Magi

Em muitos aspectos, um mago rival é o pior inimigo que um feiticeiro pode ter. As planilhas a seguir servem como inspiração para personagens do Narrador com níveis variados de poder.

Modelos de Planilhas

- **Um Aprendiz** ainda não estudou os princípios da mágica ou apenas começou a estudá-los, mas ainda não alcançou o Nível Um em nenhuma Esfera. Ele é mais importante por quem pode tornar-se do que por aquilo que é capaz de fazer no momento.

Criação do Personagem: Atributos: 6/4/3, Habilidades: 10/8/3, Antecedentes: 3, Força de Vontade: 3, Esferas: nenhuma, Arete: 1-2

- **Um Discípulo** busca a iluminação e alcançou uma habilidade razoável em pelo menos uma Esfera (Nível Três ou menos)

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/5, Antecedentes: 5, Força de Vontade: 5, Esferas: 6, Arete: 1-4

- **Um Iniciado** alcançou um nível que transformou suas percepções. Ele reuniu poder pessoal em pelo menos

uma Esfera (Nível Quatro) e normalmente em outras também.

Criação do Personagem: Atributos: 8/6/3, Habilidades: 19/10/5, Antecedentes: 7, Força de Vontade: 8, Esferas: 15, Arete: 4-6

- Um **Mestre** alcançou um Nível igual ou maior a Cinco em uma esfera e provavelmente comanda diversas outras no status de um Adepto ou superior. Mestres místicos expandiram sua visão além das preocupações humanas, enquanto os Dedaleanos alcançaram uma influência monumental ou recolheram-se em isolamento para perseguir seus sonhos.

Criação do Personagem: Atributos: 9/6/5, Habilidades: 22/10/6, Antecedentes: 10 +, Força de Vontade: 8-10, Esferas: 15-30, Arete: 8 +

Infernalistas

Ele fechou seus olhos para imaginar coisas futuras: movendo seus lábios, ele fez o mal acontecer.

— *Provérbios 16:30*

"Bruxo" é a maior maldição na era Sombria Fantástica. Com ela, você pode condenar almas inocentes a mortes terríveis. Impelidos pelo terror provocado pelos servos do Demônio, os caçadores de bruxas atacam à noite, procurando pelos mágicos das trevas que eles sabem estar por perto.

Os caçadores nem sempre estão enganados.

As lendas das Missas Negras são verdadeiras. Em todos os lugares, pessoas desesperançadas, gananciosas ou malignas voltam-se para o Demônio em busca de poder ou alento. Em troca, alguns recebem poderes profanos — toques empestantes, asas de morcego, dedos ardentes e o Mau-Olhado. Mais tarde essas criaturas serão chamadas de "Nefandi"; no entanto, muitos são simplesmente almas desiludidas sem nada a perder — pensam eles.

Infernalistas negociam com os demônios e utilizam-se de magikas infernais. Embora não sejam tão comuns quanto os caçadores de bruxas pensam, esses místicos corruptos realizam atos terríveis. Todas as ferramentas tradicionais da Missa Negra (sacrifício humano, mutilação, blasfêmia, desvios sexuais e serviços demoníacos) têm seu papel nas Artes Infernais, e feitiços catastróficos (tempestades, maldições horríveis e invocações de demônios) são suas marcas registradas.

Estereótipos de magos do mal, os Infernalistas deliberadamente saem da Trilha e furam seus olhos com os espinhos — muitas vezes simbolicamente, às vezes literalmente! Eles afirmam que essas mutilações permitem que eles vejam com mais clareza. Muitos entram em casulos repugnantes chamados de *Coifas*, virando suas almas ao avesso para servir melhor às trevas. Embora a Igreja cristã pregue os sermões mais rígidos contra esses seres, os Infernalistas são universais. Atravessando os mares, feiticeiros maléficos — como os canibalescos Shu-chu e Nhangá, o povo-leopardo Tzitzimime e os comedores de alma Kuat — fazem pactos com senhores demoníacos. Vendo um lado mais familiar, bandos de anticristãos, pagãos corrompidos e árabes enlouquecidos juntam almas condenadas em troca de ajuda sobrenatural. Infernalistas — representados pelas hordas terríveis de Tezghul, o Insano — personificam tudo que as pessoas comuns temem em relação à feitiçaria e às proles do demônio que a utilizam.

Em termos de jogo, os Infernalistas são magi ou cultistas não-Despertos que literalmente servem às forças do Inferno. Embora alguns deles sigam crenças obscuras que justificam sua perdição — afinal de contas, é preciso de trevas para ter luz — muitos simplesmente vendem suas almas por desespero, cobiça ou fúria. Alguns o fazem apenas por diversão, mas os rigores do Infernalismo verdadeiro e a idéia sempre presente da perdição costumam eliminar a maioria dos aventureiros. (Esse tipo se torna mais comum no futuro.) A maior parte dos Infernalistas forma cultos e promove grandes orgias profanas que viram as práticas cristãs e pagãs de cabeça para baixo. Embora muitos cultistas sejam mortais, os verdadeiramente terríveis Despertam de fato para a Trilha Decaída ou abdicam de um objetivo superior para servir as trevas.

Reconhecer um Infernalista nem sempre é tão fácil quanto parece. É verdade que alguns são maníacos sanguinários; essas pessoas normalmente se estabelecem em aldeias abandonadas ou fortalezas terríveis em locais remotos, criando "Infernos na Terra" literais para seu divertimento. No entanto, normalmente um diabolista astuto oculta sua devoção verdadeira por trás de uma máscara inocente. Em todos os aspectos, o adorador do demônio é uma pessoa bondosa e possivelmente heróica; por trás da máscara, o demônio ri. O infame barão Gilles de Rais, por exemplo, vive como um lorde e pratica horrores particulares. Para os Narradores, um Infernalista fornece todo tipo de diversão sórdida. Ele pode liderar um culto sangrento, invocar demônios num santuário oculto ou abalar toda uma corte através da lábria e sedução. Para os padrões de todos os outros, o adorador do demônio é um monstro criado por si mesmo; ele pode ter uma razão perfeitamente válida para sua devoção, mas perverte espontaneamente tudo que outrora considerava sagrado. Ele pode ser capaz de redenção, mas a maioria dos magi — místicos do Conselho, Dedaleanos e independentes — não acredita que esse miserável valha o trabalho.

Destino Futuro: Com o tempo, surge a seita Nefândica, rivalizando em seus propósitos com o Conselho e a Ordem. Atualmente, esses inimigos ancestrais dos Ahli-Batin congregam-se em pequenas redes de cultos por todo o mundo conhecido. Dispersos e desorganizados, os Nefândi mostram apenas uma face da hidra infernal; nos anos sangrentos da peste e das guerras que estão por vir, esses cultos reúnem-se sob a liderança dos poderosos (*Gilledianos*). Assumindo seu nome e inspiração a partir de Gilles de Rias, esses feiticeiros estabelecem um conselho próprio — a Sociedade do Olho. Unidos, esses corruptores lendários começam uma campanha semi-organizada para enfraquecer as outras sociedades místicas. Dada a habilidade Nefândica de enganação e o orgulho natural de seus alvos, isso não é difícil. No século XX, esses Infernalistas terão feito de tudo, faltando apenas ganhar a Guerra da Ascensão.

Cultista Diabólico

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Intimidação 3, Crime 2, Armas Brancas 3, Furtividade 2, Sabedoria Popular 2, Ocultismo 3, Venenos 2

Esferas: nenhuma

Força de Vontade: 3

Quintessência: nenhuma

Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Nível de Armadura: nenhum, a não ser que vista algo

Ataques/Poderes: Em muitos casos, eles não têm nenhum; alguns cultistas possuem Investimentos Demôníacos (*ver Bygone Bestiary*), que os tornam muito mais perigosos do que os mortais normais. *Observação:* Em números, lida-se melhor com esses adversários através de combates narrativos e testes gerais de ação; individualmente, conduza os cultistas como personagens habilidosos.

Infernalista: Tezghul, o Insano

Natureza: Sensualista

Comportamento: Monstro

Essência: Furo

Atributos: Força 6, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 4, Consciência 4, Briga 5, Esquiva 3, Expressão 3, Intimidação 5, Intriga 4, Crime 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 5, Sobrevivência 4, Tortura 4, Cultura (Demônios 4, Espíritos 3, Vampiros 3, Lobisomens 2), Ocultismo 4, Venenos 3

Antecedentes: Aliados 5, Daemon 4, Capela 5

Esferas: Conexão 2, Entropia 3, Forças 4, Vida 4, Primórdio 3, Espírito 4

Arete: 7

Força de Vontade: 8

Quintessência: 6

Castigo: 8

Imagem: Tezghul é um diabolista eslavo gigantesco que combina força sobre-humana, ferocidade incontável e poder mágico. Ele jurou exterminar os "fracotes cristãos" de sua frente; para esse fim, ele lidera uma horda de loucos terríveis (tanto homens como mulheres) através da Europa. Mergulhados em sangue, sexo e drogas alucinantes, esses hunos do Renascimento queimam aldeias, arrasam campos, comem suas vítimas vivas e sacrificam suas almas para o Inferno.

A jornada de Tezghul começa nas florestas da Lituânia. Revoltado pelos avanços da religião cristã, o clã de Tezghul dedica-se aos demônios que se reúnem nessa região (ver o suplemento *Transylvania by Night de Vampiro: A Idade das Trevas*). Os detalhes da vida do monstro (incluindo seu nome de nascença) perderam-se para a posteridade; no entanto, em torno de 1450, ele emerge como o líder de um exército ensandecido. Ao longo de diversos anos, ele estabelece um pedaço do Inferno — Kupala Alka — ao longo dos lagos gelados próximos ao Mar Báltico. Devastando as cidades nos arredores, eles arrastam prisioneiros vivos para serem torturados, sacrificados ou para entreterem-se. Em 1460, a horda de Tezghul inicia seu avanço, levando seus aliados infernais consigo.

Enorme, astuto e cruel até mesmo para os padrões medievais, essa monstruosidade tem praticamente 2,10 metros de altura, carrega um machado de guerra entalhado e enfeitado com cabeças e uma armadura retorcida. Um rosto bestial encontra-se em cima de seus ombros robustos; um topete engordurado aparece em meio a músculos duros como pedra e cotas de malha rasgadas.

As cicatrizes e tatuagens que Tezghul possui acentuam seu aspecto sobrenatural. Embora se considere um pagão, os loucos dos desertos congelados reverenciam Kupala, o Corruptor, e seus asseclas. Feio como é, Tezghul pode ser metade demônio; é o que afirmam os contadores de histórias, e as magikas pecaminosas que ele realiza parecem provir mais de um parentesco profano que de uma iluminação mística. O pior de tudo, ele é inteligente, astuto e tem o dom da profecia. Se Tezghul realmente é insano, sua demência o tornou forte.

Destino Futuro: Tezghul lidera seus exércitos através da Polônia, até a Alemanha e a Hungria, matando por onde passa. Em 1472, uma batalha enorme próximo a Harz, Alemanha, vence Tezghul. Uma grande tropa de artilheiros Artífices e Templários Gabrielitas é dizimada no processo, mas quando amanhece, os demônios fugiram e os Infernalistas acompanharam seus mestres.

Desauridos

*Ainda canto sobre meninos bonitos
Meninos bonitos e loucos
Meninos do hospício são bonitos
Pois andam pelados e vivem de ar
E não querem bebida ou dinheiro
— Steeleye Span, "Boys of Bedlam"*

Alguns magi se afastam tanto da Trilha que caem do precipício e vão de encontro aos céus. Flutuando como bolhas numa fervura, eles vagam para cada vez mais longe dos caminhos da sanidade mental, relutantes em Decair mas incapazes de Procurar. Outros magos mais são chamados esses loucos de *Desauridos* e temem seus caprichos. Tão imprevisíveis quanto gatos ensandecidos, a própria presença desses magi distorce a Criação.

O nome genérico "Desaurido" provém de um incidente assustador: a Capela irlandesa de Fuar Drochit foi atacada uma noite por uma horda terrível de lunáticos. Os Loucos transformaram as muralhas em jardins de flores e incendiaram os poços. Apenas dois dos habitantes da Capela sobreviveram ao ataque, que ocorreu sem que houvesse provocações. "Eram como loucos, esses Desauridos terríveis," dizia o relato de um sobrevivente, "e não iam embora nem se rendiam até que todos lá dentro fossem mortos." Por mais significativo que fosse, esse incidente foi um pouco enganoso; a maioria dos Desauridos trabalha sozinho, não em bandos. Mesmo assim, o nome pegou. As Tradições e Convenções chamam de Desauridos esses feiticeiros enlouquecidos, uma "homenagem" maliciosa à queda de Fuar Drochit.

Magi loucos podem ser encontrados em todo lugar; a percepção que os afasta das Trilhas mais sãs ataca tanto os Despertos como os mortais, muitas vezes repentinamente. Algumas manifestações do Castigo transformam um mago "normal" num louco, mas a maioria dos Desauridos conhecidos surgem do nada e partem em segredo. No entanto, entre uma coisa e outra eles causam destruições numa escala formidável.

Os Desauridos parecem distorcer a ordem natural simplesmente por existir; suas magikas são tão extravagantes quanto seu olhar, e eles parecem imunes aos ataques do Castigo. Seus poderes utilizam-se da loucura cósmica, que revolve abaixo da crosta terrestre, no entanto separada do Abismo. É como se eles fossem criados nos sonhos de Deus

e realizassem seus caprichos oníricos. Se os feitos dos Desauridos são reflexos do humor Divino, a Criação pode estar com problemas; frequentemente, essas almas ensandecidas aparecem como um raio num dia claro, destroem algum lugar ou empreendimento e desaparecem como fumaça. A maioria dos Desauridos é solitária, e é assustador encontrar um deles. Eles balbuciam como lunáticos, ou sussurram como um córrego subterrâneo embaixo de uma parede a desmoronar. Em suma, os Desauridos são impiedosos, despropositados e sem compaixão.

Em termos de jogo, os Desauridos não recebem penalidades por magikas vãs; todos os seus feitiços são lançados como se fossem casuais. Os efeitos do Castigo afetam toda a área em vez de apenas o mago — o Desaurido em si muitas vezes parece imune às reações de suas magikas.

Essa imunidade não é total: uma reação severa pode tornar um Louco mais maluco do que já é. Todo Desaurido tem um nível de Loucura — um valor de 1 a 10 — em vez da Característica Castigo. (Ver Capítulo IV.) Quanto maior o valor, mais profunda é sua insanidade. Para cada falha crítica num teste mágiko, um Desaurido recebe um ponto de Loucura para cada "um" obtido. Três "uns" acrescentam três pontos de Loucura ao nível total de Loucura do Desaurido.

Apesar da imagem comum de um lunático idiota, muitos Desauridos parecem um tanto normais. A Característica Loucura reflete o estado da mente do feiticeiro. Um Desaurido "normal" tem um valor baixo de Loucura; outro realmente enlouquecido tem um nível bem elevado.

Os Desauridos raramente agem em conjunto. A maioria simplesmente viaja pelo mundo até que algo lhe provoque um acesso de loucura. Dados tempo e isolamento, um Louco pode permanecer razoavelmente são; sob tensão, ele entra num estado desvairado, gargalhando, chorando, esbravejando enfurecidamente ou rindo como uma criança. Um feiticeiro perturbado é terrivelmente imprevisível, e o Narrador deve interpretá-lo dessa forma. Em muitos casos, quando um Desaurido passa, coisas estranhas devem simplesmente *acontecer* sem que se façam testes de mágika ou se confirmem tabelas. A única coisa certa sobre um Desaurido é que, mais cedo ou mais tarde, o caos virá com sua presença.

Destino Futuro: O Louco permanece razoavelmente o mesmo até a era moderna — às vezes unindo-se, frequentemente sozinho e sempre imprevisível.

Tabela de Loucura

- 1 O eremita estranho nos limites da aldeia
- 2-3 Um lunático divino que fala em voz alta consigo mesmo e vê coisas que ninguém mais consegue ver.
- 4-6 Um profeta vivendo num mundo que apenas para ele parece real. Ele pode falar com você, mas irá chamá-lo por um nome diferente.
- 7-9 Um louco balbuciente que cria rasgos na criação conforme passa. As pedras derretem-se; a chuva cai para cima; as roupas desmancham-se e o ouro vira água. Ele não é capaz de ver você, a não ser talvez como mais um sonho engraçado.
- 10 Com um grito profano, o Louco atravessa a Trama da Criação e desaparece em algum Céu ou Inferno.

O Menino da Caveira

Natureza: Desconhecida

Comportamento: Abandonado

Essência: Maré

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Consciência 5, Esquiva 4, Intimidação 5, Meditação 3, Furtividade 3, Cultura (Espíritos) 4, Ocultismo 5

Antecedentes: Aliados (Espíritos) 4, Arcanum 3, Daemon 4

Esferas: Entropia 4, Forças 3, Vida 3, Primórdio 2, Espírito 2

Arete: 5

Força de Vontade: 10

Quintessência: 4

Loucura: 5

Imagem: Quem é esse garoto errante e por que os desastres o seguem para onde quer que vá? Descalço, vestido em trapos, esse órfão sem nome vai de cidade em cidade, carregando um cajado grande e negro, com uma caveira no topo. A criança nunca fala, nem responde ao que as pessoas dizem — as coisas sempre parecem dar errado conforme a criança passa. Embora atos de bondade possam postergar o azar, a maldição da criança segue todos aqueles que lidaram com ele de alguma forma. Será ele, como alguns dizem, o Salvador vingativo ou um menino cruel que zombou de Cristo em seu caminho para o Calvário? Parece que ninguém é capaz de descobrir.

Pálido e loiro, o Menino da Caveira parece ter aproximadamente sete anos. Sua boa aparência angelical faz com que a caveira no cajado pareça ainda mais horrível. O bastão em si é liso, fabricado com um pedaço de madeira negra lustrosa e inscrito com runas antigas. As lendas dizem que a madeira vem de árvores que crescem às margens dos rios do Inferno. A caveira parece gritar de dor; embora nunca faça um som, testemunhas afirmam ter ouvido prantos distantes à medida que a criança prossegue silenciosamente.

Destino Futuro: Ninguém sabe. Relata-se passagens do Menino da Caveira até o final do século XIX. Diversas histórias o colocam em Flandres, Ieper, Stalingrado, Dachau, Dresden, Laos e Kuait, mas essas lendas podem ser invenções.

Espíritos Elementais

Invocados por alquimistas e elementalistas, esses espíritos menores são mais sofisticados do que as lendas populares nos fazem acreditar. Possuindo um temperamento compatível com seus elementos, essas entidades surgem a partir de grandes quantidades dos materiais apropriados e podem alterá-los de acordo com sua vontade.

Gnomo (Terra)

Força de Vontade 10, **Fúria** 3, **Gnose** 4, **Poder** 40

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Purificar os Domínios Sombrios, Materializar, Fundir, Rastrear (apenas para coisas que toquem a terra)

Atributos Materializados: Força 6, Destreza 2, Vigor 7

Habilidades: Prontidão 4, Consciência 3, Briga 4, Ofícios (Fazendeiro) 5

Imagem: Como um pequeno homem idoso, o gnomo caminha com um passo cauteloso. Sua pele cheia de verrugas assemelha-se ao solo e seus olhos são escuros como o carvão. Tufos de grama formam seu cabelo e barba, e pedras servem como dentes. Sua voz é um grunhido, ríspido como a ardósia, em frases lentas e enfáticas.

Como a pedra, o gnomo é obstinado; ele faz o que quer quando quer e não pode ser apressado. Embora seja gentil com estranhos, esse espírito da terra tem uma natureza desconfiada. É costume do homem mover a terra, e o gnomo não quer participar dessa tolice. Ele irá mover-se quando for o momento — não antes.

Hamadriade (Madeira)

Força de Vontade 4, **Fúria** 4, **Gnose** 5, **Poder** 25

Encantos: Sentido de Orientação, Purificar os Domínios Sombrios, Sentido Elemental (em florestas), Materializar, Fundir, Ler a Alma

Atributos Materializados: Força 4, Destreza 2, Vigor 5

Habilidades: Prontidão 2, Consciência 4, Briga 3, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Herborismo 5

Imagem: Com uma forma estranha e quase esquelética, esse espírito elemental lembra uma mulher retorcida em formas impossíveis. Ofendida profundamente pela corrupção ou doença, a hamadriade surge lentamente das árvores que habita — silenciosa, curiosa e dobrando-se em brisas eternas.

Místicos orientais, africanos e nativos da América têm uma certa familiaridade com espíritos da madeira e conhecem-nos por uma variedade de nomes. Os feiticeiros europeus, repletos de histórias de lindas mulheres-árvore, vêem as hamadriades (ou simplesmente *driades*) como moças encantadoras. Em todos os casos, elas são entidades tímidas. A não ser que sejam ameaçadas, elas costumam ficar do outro lado da Película, observando as vidas mortais, mas sem interferir nelas.

Ondina (Água)

Força de Vontade 4, **Fúria** 6, **Gnose** 7, **Poder** 20

Encantos: Sentido de Orientação, Purificar os Domínios Sombrios, Sentido Elemental, Inundação, Materializar, Fundir, Ondas

Atributos Materializados: Força 5, Destreza 5, Vigor 6

Habilidades: Prontidão 3, Consciência 4, Briga 4, Esquiva 5, Ofícios (Pescador) 5, Sedução 5, Furtividade 5

Imagem: A inspiração para a lenda das sereias (pelo menos uma das inspirações), a ondina diverte-se como uma jovem nua. Ela adora brincar com os mortais, mas alguns de seus jogos — como arrastar marinheiros para baixo d'água com um beijo afogador — têm um lado sombrio. Como o mar que personifica, esse espírito é gracioso, forte e sensual. Quando ela fala, suas palavras sibilam e fluem.

Rios e mares puros dão origem a ondinas formosas; águas estagnadas, pântanos e brejos produzem as temidas aparições que, de acordo com as lendas, brincam com crianças antes de encher seus pulmões com água. Acredita-se que os espíritos mais amigáveis venham das fontes das montanhas e de córregos escondidos, onde a água corre limpa e pura.

Salamandra (Fogo)

Força de Vontade 5, Fúria 8, Gnose 4, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Rajada de Fogo, Criar Chamas, Sentido Elemental, Materializar, Fundir

Atributos Materializados: Força 3/6, Destreza 3, Vigor 3/6

Habilidades: Prontidão 3, Briga 5, Intimidação 6, Enigmas 4

Imagem: Um lagarto flamejante com escamas de bronze, a salamandra se arrasta no chão, inflamando as coisas à medida que se move. Quando fala — e ela pode fazê-lo — as palavras da criatura são carregadas em nuvens de fumaça. Uma salamandra feliz se mantém pequena e ardente; se alguém irritar o lagarto, ele cresce para o tamanho de um dragão e reduz toda a área a cinzas.

Salamandras são consumidoras, sempre sedentas e vorazes. Um magus pode conquistar a simpatia de um espírito do fogo oferecendo-lhe uma refeição. Por mais estranho que pareça, esses espíritos adoram conversar; com vozes crepitantes, eles insultam todos alegremente e oferecem charadas sem soluções.

Sílfide (Ar)

Força de Vontade 4, Fúria 4, Gnose 6, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Aparecer, Purificar os Domínios Sombrios, Criar Vento, Materializar, Ler a Alma

Atributos Materializados: Força 5, Destreza 6, Vigor 2

Habilidades: Prontidão 5, Esportes 4, Consciência 5, Briga 1, Esquiva 6, Furtividade 8, Investigação 6, Ocultismo 4

Imagem: Uma garota efêmera com asas nos calcanhares e um cabelo esvoaçante, a sílfide conduz um vento que sempre a acompanha. Quando o espírito está calmo, uma brisa suave sopra; se algo o perturba, uma tempestade começa a formar-se.

Mais perspicazes que a capacidade humana permite ser, as sílfides interagem com espíritos maiores e observam a Criação a partir do vento que sopra entre os mundos. A não ser que não seja isso o que ele queira, esse espírito permanece invisível. Sua voz, caso opte por falar, é um sussurro que somente um magus é capaz de ouvir.

Yundao (Metal)

Força de Vontade 8, Fúria 4, Gnose 3, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Materializar, Fundir, Metamorfose, Ler a Alma

Atributos Materializados: Força 6, Destreza 2, Vigor 8

Habilidades: Prontidão 3, Briga 4, Intimidação 5, Ofícios (Ferreiro) 5, Metafísica (Conhecimentos das Pedras) 6, Ocultismo 4 (apenas yundao de prata)

Imagem: Uma cabeça enorme e desproporcional, com olhos insensíveis e braços e pernas compridos, esse elemental brilha como aço polido. Completamente sem pêlos, os membros do yundao brotam dos lados de seu corpo-cabeça. Quando se move, o espírito elemental repica como uma armadura de placas. Sua voz ecoa, como se viesse de longe, e suas palavras parecem espontâneas e formais. O metal é o guia do artesão e do fresador. Com alguns estímulos, ele

pode revelar segredos e técnicas úteis para trabalhar com a forja.

Metais diferentes dão origem a yundaos diferentes; espíritos do ferro são guerreiros, os do ouro são bondosos; os da prata têm conhecimentos místicos, enquanto os yundaos do mercúrio movem-se e falam rapidamente. Os elementais do latão têm um temperamento desagradável e pouca disposição, e yundaos do cobre e do bronze demonstram tendências carnavais (um pensamento assustador, mesmo para um Extático!). Obviamente, os espíritos do chumbo são lentos, tediosos e muito, muito fechados.

Tesouros

Se todos os homens fossem virtuosos, eu ensinaria com muito prazer todos eles a voar.

— Leonardo da Vinci

Observação: ver **Capítulos IV e VIII** para maiores detalhes. O item "Custo" reflete os pontos de Antecedentes necessários para comprar o objeto. Um Custo "N/D" significa que o objeto não pode ser comprado por personagens de jogadores.

Talismãs e Fetiches

• **Quadrado de Esgrima**

Arete 2, Quintessência N/D, Custo 2

Embora *L'Academie de L'Espee* de Gerald Thibault não seja publicada até 1629 (um ano após sua morte), os princípios pitagóricos da esgrima estão sendo desenvolvidos secretamente na época de **A Cruzada dos Feiticeiros**.

O Quadrado de Esgrima mágico é uma ferramenta de treinamento. Mais um diagrama que um aparelho, o Quadrado é composto por um círculo ou quadrado desenhado no chão. Seu tamanho depende de uma fórmula exata determinada pelo tamanho e alcance do mago — sua impulsão, seus movimentos laterais, etc. Uma vez que os cálculos tenham sido feitos e o Quadrado criado, ele é usado para realizar e aperfeiçoar manobras de esgrima, mais ou menos como os *katas* das artes marciais do Extremo Oriente. Esses exercícios são mais do que simples atividades físicas. (São ferramentas espirituais de treinamento para ensinar na prática os mistérios da geometria tridimensional.) Em outras palavras, eles são as Artes da Esfera da Conexão.

Embora o praticante mais famoso do sistema, Thibault (um Membro da Guilda), publicasse um estilo espanhol modificado, muitos estilos diferentes podem ser aplicados ao mesmo método. De fato, alguns afirmam que o Quadrado originou-se com os treinamentos de espadas dos Ahl-i-Batin. O emissário Batini Duad-Allah Abu-Hisham reconhecidamente usa esses desenhos e foi visto ensinando-os para seu amigo Brisa de Outono, um Irmão de Akasha.

[Quando usado diariamente, esse Talismã "ensina" a Esfera da Conexão como se fosse um Antecedente Biblioteca de cinco pontos. (Ver **Capítulo IV**.) Para empregar adequadamente o Quadrado, seu usuário medita por pelo menos meia hora, pratica por pelo menos uma hora e medita outra vez por outra meia hora após o exercício ter sido feito. Cada semana gasta dessa forma permite que o mago que está estudando Conexão faça um teste. O desenho não ensinará ao magus como exceder seus poderes usuais da Esfera ou transcender as limitações de Arete; ele concede consciência aumentada, não um bônus mágico repentino.]

• **Proteção do Pé de Coelho**

Arete 2, Quintessência 10, Custo 4

O coelho sempre é o inimigo do cachorro. Na maioria dos casos, o cachorro vence; contudo, esse fetiche permite que o espírito do coelho se vingue — de certa forma.

Um caçador respeitoso pode implorar ao espírito do coelho que permaneça por algum tempo. Após um sacrifício para a família do coelho (normalmente uma oferenda de comida próxima à toca) ter sido feito, o espírito pode ficar dentro da perna cortada; ali, ele concede pés silenciosos ao caçador. Se qualquer cachorro perceber o usuário do fetiche, o espírito também silencia o ser canino. Obviamente, um caçador que utilize cachorros não pode usar esse fetiche — especialmente se, para começar, um cão foi usado para matar o coelho. Após algum tempo, o coelho considera que seu trabalho foi feito e deixa o fetiche para trás.

[Em termos de jogo, esse fetiche acrescenta seu "Arete" à Parada de Dados de Furtividade do personagem; além disso, ele silencia qualquer cão por perto (durante o resto da cena) antes que o animal possa latir. Isso funciona por uma incursão por ponto de Quintessência; após 10 utilizações, o espírito parte e o pé torna-se inútil (entretanto, a critério do Narrador, ele ainda pode dar um pouco de sorte ao caçador em momentos curiosos).]

• • **Bálsamo do Crepúsculo**

Arete N/D, Quintessência 10, Custo 4

Acredita-se que esse cataplasma estranho, feito para ser envolto em torno da testa, alivie a febre causada por um "disparo de elfo," flechas venenosas invisíveis empregadas por fadas vingativas. A cura para esse veneno está além da capacidade humana e provoca uma morte terrível para suas vítimas. Alguns Umbróides usam toxinas semelhantes ou infectam suas presas com decadência espiritual; esses ataques também são imunes aos remédios dos mortais.

Uma antiga mistura pagã, esse cataplasma é eficaz contra todas as formas de ferimento espiritual. Ele exige uma raiz de mandrágora e um pano limpo, embrulhado com 47 ervas colhidas durante o amanhecer, e precisa ser aplicado ao luar. De manhã, o paciente estará curado.

[Cada ponto de Quintessência representa uma aplicação do bálsamo; o Custo de Antecedente cobre uma porção grande, que pode ser utilizada no cataplasma conforme necessário. A cura leva uma noite e quase sempre funciona. Uma porção dura um ciclo lunar completo; depois disso, ela precisa ser descartada e um bálsamo novo precisa ser feito. Se quiser, o Narrador pode desconsiderar o Custo e simplesmente dar esse Talismã finito aos jogadores ao longo de sua história.]

• • **Anulus Vigil (o Anel Guardiã Vigilante)**

Arete 4, Quintessência 20, Custo 6

A traição é algo comum nas cortes e mercados de Toscana. Para evitar assassinatos, os mágicos criam Anéis Guardiões para seus ajudantes, seus amigos e si mesmos. Frequentemente feitos de ouro e enfeitados com rubis, esses anéis brilham na presença de veneno; a mágica não revela o pretense assassino, mas pode descobrir os instrumentos de seu jogo. Quanto mais perto estiver o veneno, mais intenso será o brilho do rubi.

Por razões óbvias, anéis de ouro são jóias populares entre a nobreza italiana; contudo, muitos dos assim chamados "amigos do príncipe" são falsificações não mágicas. Feiticeiros rúnicos do Norte gelado fabricam proteções semelhantes com copos de chifres, canecas de madeira e cálices de ferro; uma runa Algiz no recipiente, uma vez manchada, brilha ou sangra na presença da traição.

[Se o usuário encontrar algum item ou comida envenenados, o Narrador testa o "Arete" do Talismã contra uma dificuldade de 7; um teste bem-sucedido faz com que o rubi (ou runa) aja adequadamente. Um fracasso faz com que o veneno não seja detectado.]

• • • • **Tambor do Andarilho dos Sonhos**

Arete 4, Quintessência 20, Custo 8

Com uma batida constante de um tambor, um xamã-coruja pode fazer um homem dormir e conduzir seu espírito por um certo tempo. Dentro do tambor encontra-se um espírito do sono; os golpes das baquetas despertam o espírito e fazem com que ele se lance contra o inimigo do xamã. Uma vez lá, o ser entra no corpo da vítima e força-o a dormir. Então ele abre um canal entre o dono do tambor e a vítima. O xamã deixa seu corpo para trás e segue o espírito do fetiche. Por uma noite, o inimigo torna-se o hospedeiro do xamã; este pode andar no corpo dele, examinar sua lembranças ou falar com sua voz. De manhã, os dois espíritos partem e em seguida dormem por um dia inteiro. A vítima da possessão lembra-se da noite como um pesadelo longo e terrível, mas não recorda quem foi responsável por ele.

[O xamã bate seu tambor para começar o feitiço de possessão; seu jogador testa o "Arete" do fetiche; a dificuldade para o teste é 7 ou o nível de Força de Vontade do alvo, o que for maior. Se o teste for bem sucedido, a vítima pertence ao dono do fetiche por uma noite inteira. Durante esse tempo, o xamã entra num transe mórbido. De manhã, o transe torna-se um sono profundo mas normal, e o tambor torna-se um simples instrumento outra vez. Depois disso, o espírito em seu interior descansa por uma semana. Um fracasso evita o feitiço e uma falha crítica faz com que o xamã durma. Como o feitiço é efetivamente invisível, esta mágica é casual.]

• • • • • **Cátedra de Bolingbroke**

Arete 5, Quintessência 25, Custo N/D

Roger Bolingbroke (um magus da Casa Tytalu) é famoso na Inglaterra por seus objetos ritualísticos. Após o magus ser acusado de uma conspiração para assassinar o rei Henrique VI e ser preso, seus artefatos mágicos são expostos para o público; logo eles são furtados e substituídos por falsificações.

O mais importante desses itens é a Cátedra Dourada, uma grande cadeira de madeira pintada com sinais místicos e decorada com espadas e imagens de bronze. Nessa cadeira está escrito "ele tinha o hábito de sentar-se quando praticava sua necromancia". Supostamente, a cadeira encantada permitia a Bolingbroke ver lugares longínquos, interagir com espíritos e lançar mágicas à distância de seu refúgio protegido. Certamente esse item seria bem valioso, especialmente entre as fileiras Herméticas. No entanto, tanto os mortais como os místicos desconhecem o paradeiro da Cátedra. Quem sabe onde ela pode estar agora? Ou para que propósitos está sendo usada?

[Um Talismã único, a Cátedra fornece ao seu "dono" os seguintes poderes:

- Um Antecedente Arcanum efetivo de 5;
- Um feitiço **Visão Distante** com Arete 5;
- Uma **Ponte de Mercúrio**, também com Arete 5;
- Uma **Proteção** com a mesma eficácia;
- Uma **Muralha Espiritual**, outra vez com Arete 5.

De acordo com boatos, a cadeira é possuída de um espírito maligno que exige uma oferenda de sangue toda vez que suas magikas são empregadas. Bolingbroke supostamente capturava uma criança camponesa e alimentava a cadeira com seu sangue quente toda lua cheia. A verdade por trás desses rumores fica a cargo do Narrador, mas nenhum magus consegue algo sem dar nada em troca...]

Machinae e Dispositivos

• Oleo de Abundanti

Arete N/D, Quintessência N/D, Custo 2 por barril

Através de refinações estranhas, os Maçônicos destilam um óleo para lâmpada que dura semanas em vez de dias. Extremamente inflamável, o extrato Abundanti é uma fonte volátil mas eficiente de energia. Os Dedaleanos usam-no para acender suas lâmpadas, provocar incêndios, lubrificar mecanismos e alimentar fornalhas. Alguns artesãos engenhosos começaram até mesmo a incorporar motores a suas Machinae — motores que funcionam à base desse combustível "eterno." Obviamente, a fórmula é guardada cuidadosamente em segredo — um segredo no qual diversos Grandes Financiadores gostariam de pôr suas mãos. Enquanto isso, os Maçônicos mantêm o lucro de suas casas com um comércio ativo de Óleo de Abundanti... e distribuem combustível de graça para as pessoas comuns todo inverno.

[Esse Óleo é, para todos os propósitos e intenções, gasolina de altíssima qualidade. Entretanto, comparada com as fontes verdadeiramente ineficientes de energia da época, esse extrato parece milagroso. Um barril de Óleo de Abundanti explode causando 15-20 dados de dano e queima por uma hora ou mais.]

• • Armadura do Titã ou Placas de São Jorge

Arete 4, Quintessência N/D, Custo 6

Fabricada primeiramente pelo Artífice milanês Juliani Tibaldo (1367-1403), a Armadura do Titã combina os melhores aperfeiçoamentos de armaduras de placas articuladas com o minério chamado de "ovo do dragão." Produzido através de segredos alquímicos, esse minério fornece a base para o aço de Tibaldo; mestres fabricantes de armaduras trabalham esse aço para criar armaduras de placas resistentes. Produzidas a partir de projetos impressionantes, essas carapaças são capazes de suportar quase qualquer coisa. Espadas longas rebatem nela sem deixar praticamente um único risco, e "morningstars" mal arranham o acabamento.

Um guerreiro com a Armadura do Titã é realmente impressionante — tão impressionante que um "efeito latente" no aço assusta qualquer um que olhe a carapaça. Cada armadura de Placas de São Jorge (em homenagem ao matador de dragões) transforma um homem numa montanha; artesãos constroem-nas baseados nos músculos verdadeiros do guerreiro, mas exageram-nos a proporções divinas. Embora pesada — mais de 30 quilos — a armadu-

ra é menos desajeitada do que parece. Um guerreiro pode pular, correr e lutar com a armadura quase tão bem quanto se estivesse sem ela. Essa armadura de placas é absurdamente cara; ela custa mais do que a colheita de um ano todo de algumas aldeias e leva seis meses para ser produzida. Contudo, as maiores elites dos Gabrielitas, Artífices e Membros da Guilda acreditam que ela vale seu preço; possuindo uma beleza incrível e resistência fantástica, cada Armadura do Titã é uma obra de arte. Mesmo os parcimoniosos Maçônicos admitem que tais extravagâncias às vezes são necessárias quando as hordas do Inferno caminham pela Terra.

[Em termos de jogo, as Placas de São Jorge oferecem a seu usuário um Nível de Armadura de 8 e o encantamento **Aura Divina** (testado com o "Arete" da armadura). As Paradas de Dados de Percepção e Destreza do personagem são reduzidas em dois; são precisos pelo menos 15 minutos para que o usuário vista sua armadura e quase o mesmo tempo para removê-la. Via de regra, a Armadura do Titã é feita sob medida; ninguém exceto um gêmeo idêntico pode vestir a armadura de outra pessoa.]

• • • Trovão de Horácio

Arete 5, Quintessência 25, Custo 6

Embora as armas de fogo não adquiriram uma praticidade real por pelo menos mais um século, a Ordem da Razão está num fase experimental nessa época. Muitas armas de fogo, variando de eficientes a ridículas, aparecem nas mãos de Dedaleanos. Uma das mais comuns é uma pistola com tambor para cinco tiros chamada Trovão de Horácio. Com aproximadamente 45 centímetros de comprimento e bastante pesada, essa arma de roda gira sua câmara após cada disparo. Embora leve certo tempo para ser recarregada, sua cadência de fogo ultrapassa qualquer coisa disponível durante essa época.

O tiro da pistola também é impressionante. Os Raios de Horácio (balas arredondadas de ferro impregnadas com enxofre) explodem em chamas conforme deixam a arma e continuam queimando na pele do alvo. Caso esses tiros acertem materiais inflamáveis, certamente irão queimá-los. Alguns artesãos também produzem balas de prata e ferro ou fazem com que sejam abençoadas por um padre antes da luta. Embora esta última opção seja difícil — a maioria dos homens de Deus abomina armas de fogo, mesmo se ambos pertencerem à Ordem da Razão — essas "lágrimas divinas" são muito populares entre os caçadores de monstros. Pode ser difícil obter munição, por isso, muitos usuários do Trovão aprendem a fabricar a sua — e a consertar os mecanismos de roda, notoriamente falíveis.

[Essa arma de roda com tambor para cinco tiros dispara munições superaquecidas com o impacto de um feitiço de Forças 3/Primórdio 2. Mesmo as balas normais causam dano agravado, e as "lágrimas divinas" aproveitam-se da fraqueza de licantropos e fadas. O nível de Quintessência reflete uma porção de munição, que precisa ser repostada quando acaba.

[O Trovão dispara cinco tiros em sucessão — um por turno. Após esses cinco tiros, ele precisa ser recarregado; isso leva vários minutos, pois o tambor precisa esfriar antes que as próximas balas sejam colocadas. Com uma falha crítica, a pistola trava (exigindo subitamente algum reparo) ou explode (a critério do Narrador). Vulgares na maioria dos lugares, as pistolas do Trovão são propensas a sofrer golpes do Castigo.]

•••• Viasilicos

Arete 6, Quintessência 30, Custo 9

Dispositivos de profecia provenientes das oficinas dos Maçônicos, os Viasilicos ajudam a manter a Ordem da Razão unida. Através de correspondências arcanas, essas "pedras de comunicação" feitas de cristal permitem que Facilitadores e Magistrados conversem através de longas distâncias. Conforme a luz do sol ilumina os padrões inscritos no vidro, imagens brilham no interior desses desenhos. Através dessas manifestações, os mestres Dedaleanos discutem seus planos.

Para olhos destreinados, um Viasilico parece um quartzo grande cortado e polido numa forma geométrica perfeita; alguns são simples — pirâmides, cubos e assim por diante — enquanto outros assumem forma complexas — hexágonos, decágonos, etc. A forma tem um papel fundamental na função do Dispositivo; os artesãos que fabricam as pedras afirmam que cada Viasilico é esculpido para harmonizar-se com seus arredores. Mover a pedra rompe sua ligação com a *trilha* (a "rede"); os princípios geomânticos que orientam os Dispositivos baseiam-se numa colocação precisa. As salas em que as "pedras de comunicação" descansam também são construídas para canalizar a energia das pedras e permitir que a quantidade *exata* de luz entre nos momentos adequados. A comunicação após o anoitecer é impossível — os Viasilicos exigem luz do sol, e a iluminação artificial não é suficiente. Diversas pedras podem ser ligadas ao mesmo tempo, mas como cada uma requer luz do sol, os grupos em conferência precisam usá-las de dia.

Para empregar uma "pedra de comunicação," um Dedaleano precisa meditar a partir de seus desenhos por uma hora ou mais, projetar seus pensamentos para uma chave distante na "rede" e traçar os desenhos com seus dedos. O receptor precisa estar observando seu próprio cristal para ver a mensagem; a maioria dos Facilitadores envia um mensageiro com antecedência, levando o anúncio de uma conferência e estabelecendo um horário determinado para ela. Os Viasilicos só podem comunicar-se com pedras ligadas à mesma correspondência; existem diversas trilhas, a maioria ligada a outras. Para alcançar uma trilha, um Dedaleano precisa possuir a pedra adequada; assim, muitos Magistrados possuem diversos Viasilicos, cada um em sua própria sala. Deve-se observar que essas salas são muito bem trancadas e frequentemente vigiadas.

[Através de elos de Conexão, Viasilicos enviam mensagens instantâneas uns para os outros. O teste de "Arete" estabelece a ligação, que dura até quatro horas de uma vez. Qualquer marca na pedra ou movimento que sofra destrói a conexão para sempre; entretanto, até que algum desastre ocorra, qualquer Viasilico pode comunicar-se com outro na mesma trilha. Deve-se observar que esses Dispositivos são vãos, mas dificilmente alguém os vê em ação.)

••••• Nau do Céu

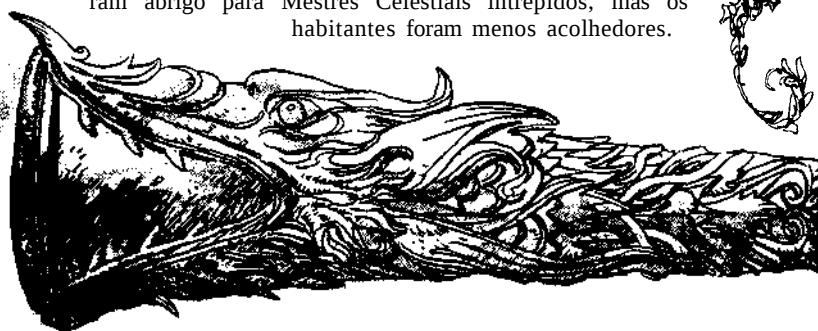
Arete 5, Quintessência N/D, Custo 10

Quando os Mestres Celestiais exploraram o assim chamado "firmamento" no começo do século XV, eles descobriram que aquilo que todos acreditavam ser uma casca negra, na verdade estendia-se mais longe do que qualquer um poderia imaginar. Numa jornada para alcançar "o outro lado dos céus," os Mestres enviaram Embarcações Celestiais — logo chamadas de "Naus do Céu" — para o espaço. Os horrores que descobriram aterrorizaram tanto os Mestres que muitos enlouqueceram ou queimaram seus registros e dedicaram-se à Igreja.

Os que se recusaram a entregar-se diante do cosmos aperfeiçoaram uma pequena armada de Naus do Céu, treinaram marinheiros corajosos (embora um pouco fatalistas) — chamados de Navegantes do Céu, assim como Mestres do Vácuo e outros nomes menos lisonjeiros — e utilizaram-se de ambos. Numa época em que os exploradores começam a discordar da teoria dos "confins da Terra," a *Profundum Expedido* não tem falta de voluntários. As embarcações em funcionamento durante os primeiros anos do *Expedio* são naus resistentes tripuladas por homens ousados (e, ocasionalmente, mulheres disfarçadas também). As exigências para esse serviço são bem rígidas, mas as Naus do Céu não requerem grandes tripulações. A embarcação normal "navega" com 40 homens — muito menos que um navio destinado ao mar exigiria.

Em forma e função, uma Nau do Céu assemelha-se a uma embarcação oceânica de grande porte. Equipada com balões, asas e velas posicionadas em ângulos estranhos, a Nau comum mede cerca de 30 metros de uma ponta à outra. Os balões tiram o barco do solo e levam-no aos céus, onde os ventos celestes conduzem-no para as profundezas do espaço. Três conveses, equipados de forma luxuosa, abrigam a tripulação, as armas e suprimentos suficientes para um ano. Em vez da linha-d'água e dos joanetes, a embarcação possui hélices, janelas e armamentos. Como o conceito do vácuo sem ar ainda não foi concebido, as Naus do Céu não precisam de instrumentos de manutenção de vida; no entanto, muitos tripulantes vestem equipamentos de proteção — uma mistura entre armaduras e roupas de mergulho dos séculos futuros — quando caminham por planetas estranhos.

Ah, sim... "planetas estranhos." Eles são habitados, você sabe, e muitos Mestres Celestiais encontram seus nativos — às vezes do pior modo possível. Embora a civilização em Marte tenha acabado há muito tempo, um vale misterioso na Lua continua a causar problemas para os Navegantes do Céu. Outros locais mais remotos ofereceram abrigo para Mestres Celestiais intrépidos, mas os habitantes foram menos acolhedores.



Uma coisa mandibular, maior que uma catedral de Paris, destruiu dois de três barcos numa expedição recente a Vênus. Para protegerem-se dessas criaturas, os Mestres equipam suas Naus do Céu com lâminas enormes, canhões, lançadores de cravos e pontas afiadas. Os poucos barcos que sobrevivem o bastante para retornar trazem histórias de horrores inimagináveis num espaço interminável — não anjos num Céu ordenado, mas demônios num Vácuo eterno.

As Naus do Céu levantam vôo de seus estaleiros na calada da noite. Em frotas de duas a cinco, elas se elevam em direção à Lua e seguem em frente. Iluminadas por Óleo de Abundanti, as lâmpadas dos barcos brilham como pequenas estrelas. Envolto em roupas e cobertores grossos, esses tripulantes corajosos navegam através de Dispositivos estranhos que alteram suas coordenadas ao longo da jornada.

[Como um barco normal, uma Nau do Céu na verdade é um instrumento de enredo. Para propósitos de dano, o barco possui um Nível efetivo de Armadura de 8 e pode suportar a perda de 15 Níveis de Vitalidade antes de quebrar-se. Uma descompressão explosiva não é uma preocupação real no "espaço" estranho do Vácuo, mas um vazamento pode ser fatal se não for consertado rapidamente.]

Referências

As obras a seguir ajudaram-nos e podem ser úteis para você também. Aquelas que são particularmente válidas, influentes ou intrigantes foram adequadamente marcadas (*). Aproveite!

Livros

- Ahmed, Rollo. *The Black Art*
- Agrippa, Henry Cornelius. *Three Books of Occult Philosophy*. Literatura bem densa.
- * *Ars Mágica* (publicado em quatro edições pela Lian Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast e mais recentemente pela Atlas Games) fornece os fundamentos dos quais muitas idéias de **Mago**, principalmente da Ordem de Hermes, foram retiradas. ArM se passa muitos séculos antes de **A Cruzada dos Feiticeiros**, mas oferece um ótimo material para Narradores que queiram um cenário detalhado para seu mundo.
- Sandro Botticelli, Hieronymus Bosch, Pieter Breughel (o Velho), Michelangelo Buonarroti, Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer, Hans Holbein, Andréa Mantegna, Rafael, Tintoretto, Ticiano e Paolo Veronese; assim como pintores pós-Renascimento, como Gustave Doré, Alan Lee, Iorde Leighton, sir Edward Burne-Jones, Gustave Moreau, Dante Rossetti, J. W. Waterhouse e Joachim Wiewael.
- * Atchity, Kenneth. *The Renaissance Reader*.
- * Bruce-Mitford, Miranda. *The Illustrated Book of Signs and Symbols*. Ótima obra, especialmente para Narradores. Dois outros livros de simbolismo, *Continuum*

Encyclopedia of Symbols, de Udo Becker, e *The Secret Language of Symbol*, de David Fontana, também são muito úteis.

- Camões, Luís Vaz de. *Os Lusíadas*
- * Castiglione, Baldassaro. *The Book of the Courtier*.
- Cavendish, Richard. *The Black Arts; History of*

Magic

- Cellini, Benvenuto. *Autobiography*
- Diaz, Bernal. *The Conquest of the New World*
- * Dummett, Michael. *The Visconti-Sforza Tarot*

Carás. O taro surgiu durante o Renascimento, e os desenhos desse baralho, um sobrevivente dos primeiros exemplares, são bonitos e inspiradores. Um modo excelente de combinar os mistérios da magia do Renascimento com a opulência da política renascentista.

- Durant, Will. *The Renaissance*
- Eliade, Mircea. *The Forge and the Crucible*
- French, Peter. *John Dee*. Embora Dee tenha vivido no final do Renascimento, ele foi um verdadeiro homem renascentista — astrônomo, cartógrafo, matemático, espião e mágico cerimonial da rainha Elisabete I.
- * Giles, Francês e Joseph. *Cathedral, Forge and Waterwheel, Life in a Medieval Village e Life in a Medieval City*
- Hugo, Victor. *Notre Dame de Paris*
- * Huizinga, Johan. *The Waning of the Middle Ages*. História cultural do final da Idade Média e começo do Renascimento — mais interessado em como as pessoas viviam e pensavam do que em qual rei matou quem. Seu *Erasmus and the Age of Reformation* fornece uma história intelectual do período de **A Cruzada dos Feiticeiros** na Europa.
- * James, Peter e Thorpe, Nick. *Ancient Inventions*. Ótimo livro de idéias para Dedaleanos.» * Maquiavel, Nicolau. *O Príncipe*

• * **Mago: A Ascensão** e seus suplementos. **The Fragile Path, The Book of Mirrors, The Book of Madness, Horizon: Stronghold of Hope** e os diversos livros das **Tradições** oferecem uma grande quantidade de história de perspectivas variadas. A coleção **Mage Classics** também contém duas referências úteis: **The Book of Chantries e Ascension's Right Hand**.

• * Manchester, William. *A World Lit Only by Fire*. Uma obra de arte de "história dramática" e uma grande influência para **A Cruzada dos Feiticeiros**.

• * Marlowe, Christopher. *The Tragical History of Doctor Faustus*

• Parry, J. H. *The Age of Reconnaissance e The Establishment of European Hegemony*. Estudos excelentes do lado "imperialista" da Era das Explorações.

• Ross, James Bruce e McLaughlin, Mary Martin, org. *The Portable Renaissance Reader*.

• * Shakespeare, William. *Sonho de uma Noite de Verão, Hamlet, Henrique V, Rei Lear, Macbeth, Romeu e Julieta, A Tempestade, A Décima Segunda Noite* e muitos outros.

Historicamente, Shakespeare viveu e escreveu aproximadamente 50 anos após o fim do período de **A Cruzada dos Feiticeiros**. No entanto, suas peças são obras históricas: tragédias, histórias e fantasias que se passam "há muito, muito tempo" — em outras palavras, dentro do período adequado para este cenário.

• Série "Great Ages of Man" da Time/Life. *Renaissance*. Outro livro de fácil acesso para jogadores e Narradores (sem mencionar escritores e projetistas de jogos).

• Trevor-Roper, H. R. *The European Witch-Craze*. História curta, consistente e legível das caçadas de bruxas que começam no Renascimento e continuam por praticamente 200 anos.

• * **Vampiro: A Idade das Trevas** e seus suplementos **Book of Storyteller Secrets**, **Three Pillars** e **The Dark Ages Companion**, apresentam um retrato rico e sinistro do mundo que deu origem à Guerra da Ascensão. O livro de regras descreve os magi do período nas páginas 248-254.

• * Wind, Edgar. *Pagan Mysteries in the Renaissance*. Uma obra intrigante de história da arte que estabelece o nível de compreensão do ocultismo pelos artistas renascentistas.

• Vess, Charles. *Ballads and Sagas*. Um romance gráfico baseado em músicas e poesias contemporâneas.

• * Yarbrow, Chelsea Quinn. *The Palace*

• Yates, Francês. *The Art of Memory, Giordano Bruno and the Hermetic Tradition, The Occult Philosophy in the Elizabethan Age e The Rosicrucian Enlightenment*.

Música

Altan

Os Monges Beneditinos (Cânticos)

* Carl Orff (Carmina Burana)

* The Changelings

* The Chieftains (exceto seu trabalho pop moderno)

* Dead Can Dance

Fairport Convention (esp. *Liege and Lie/ e Fuí House*)

* Faith and the Muse (grande influência no livro)

* Hildegard von Bingen

* *Standing Stone* de Paul McCartney (!) (esqueça os preconceitos; essa sinfonia clássica é ótima. Não é pop, não é tola)

Pentangle

Maggie Sansone

* Sonus

* Steeleye Span/Maddy Prior

... e diversas trilhas sonoras (*Hamlet; Henrique V; O Nome da Rosa; Drácula de Bram Stoker; Os Três Mosqueteiros; Conan, o Bárbaro; etc.*)

Filmes

Infelizmente, não há muitos filmes bons que se passem no Renascimento. Os mais influentes muitas vezes estavam

a aproximadamente 200 anos do período. Mesmo assim, há muitas preciosidades dramáticas a serem escavadas nas seguintes obras:

• * *As Aventuras do Barão Munchausen*. Não é do período, mas muito **Mago**.

• * *Dangerous Beauty*. Ótima história de amor, sexo e poder na antiga Veneza.

• * *Ligações Perigosas*. Outra vez, não é do período. Mesmo assim, oferece um bom retrato das intrigas sórdidas da corte e questões do... coração?

• *Dragonslayer*

• * *Flesh + Blood*

• *1492: A Conquista do Paraíso*

• * *The Horseman on the Roof*. Uma história francesa de romance, peste e privilégio de classe. Não é do Renascimento, mas perto o bastante para ter uma influência em **A Cruzada dos Feiticeiros**.

• * *O Corcunda de Notre Dame*. (Universal ou Disney)

• * *The Seventh Seal*

• "Filmes de Shakespeare" — *Romeu e Julieta* de Zeffirelli, *Henrique V* de Branagh, *Prospero's Books (A Tempestade)* de Greenway, *Throne of Blood (Macbeth)* e *Ran (Rei Lear)* de Kurosawa, *Otelo* de Fishburne-Branagh e as versões de *Hamlet* de Branagh e Gibson.

• * *Os Três Mosqueteiros* (versão de 1970) e *Os Quatro Mosqueteiros*. Embora estejam a um século do período, esses clássicos de capa e espada (filmados como um filme e editados em dois) oferecem uma grande visão da intriga da corte, da sociedade comum e de grandes aventuras.

Aqueles que Merecem Crédito

Nenhum barco é construído apenas por um par de mãos. Os operários cujo trabalho ajudou a lançar esta embarcação incluem:

O time da primeira edição (Stewart, Steve, Rob e todo o resto), que passaram muitas noites em claro para criar o conceito de **Mago**; Sam Chupp (que ajudou a criar o Conselho dos Nove); Brian Campbell, Judy McLaughlin e Chris Hind (que criaram os fundamentos para a Tecnocracia); Bill Bridges e Kathleen Ryan (que inventaram mais esquisitices sobrenaturais do que você pode imaginar); Kevin Andrew Murphy (que ajudou a refazer as Esferas e deu sabor à mistura do século XX do **Mago** original); Jim Moore, Tina Jens, Beth Fisch, Owl Goingback e Nacy Kilpatrick (que ajudaram a criar a Primeira Cabala e relataram suas aventuras em **The Fragile Path**); Steven Brown (que estabeleceu as bases para **The Book of Chantries**); Emery Barnes, Sam Inabinet, Allen Varney e J. Porter Wiseman (que, em diversos livros, acrescentaram pedaços de mitologia, incluindo as Guerras Himalaias, os Ahl-iBatin, a história do Horizonte e as bases dos Chakravanti); Nicky Rea, Jackie Cassada e Wendy Blacksin (pelo infindável apoio moral e criativo); o time que escreveu este livro e pesquisou para ele (ver a página de créditos); Rich Dansky (para resolver o dilema do nome); e todos os diversos artistas de **Mago** que procurei para inspiração, especialmente Anthony Hightower, Mark Jackson, David Leri, Larry MacDougal, Rob MacNeil, Heather McKinney, Paul Philips, Alex Sheikman e Josh Timbrook.

Nos saímos bem, pessoal!

— Phil Brucato

Nome: _____
Jogador: _____
Crônica: _____

Natureza: _____
Essência: _____
Comportamento: _____

Conceito: _____
Afiliação: _____
Cabala: _____

Atributos

Físicos

Força _____ ● ○ ○ ○ ○ ○
Destreza _____ ● ○ ○ ○ ○ ○
Vigor _____ ● ○ ○ ○ ○ ○

Sociais

Carisma _____ ● ○ ○ ○ ○ ○
Manipulação _____ ● ○ ○ ○ ○ ○
Aparência _____ ● ○ ○ ○ ○ ○

Mentais

Percepção _____ ● ○ ○ ○ ○ ○
Inteligência _____ ● ○ ○ ○ ○ ○
Raciocínio _____ ● ○ ○ ○ ○ ○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Artista _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Esportes _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Consciência _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Briga _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Esquiva _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Expressão _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Instrução _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Intimidação _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Crime _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lábia _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Perícias

Empatia e Animais _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Arqueirismo _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ofícios _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Etiqueta _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Liderança _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Meditação _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Armas Brancas _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Pesquisa _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Cavalgar _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Furtividade _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sobrevivência _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Conhecimentos

Acadêmicos _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Aspectos Culturais _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Enigmas _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Investigação _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Direito _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Linguística _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Cultura _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Medicina _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Metafísica _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ocultismo _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ciência _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Esferas

Conexão _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Entropia _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Forças _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Vida _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Matéria _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Mente _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Primórdio _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Espírito _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Tempo _____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○

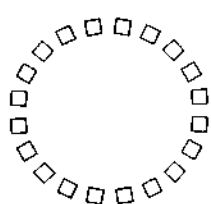
Arete

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Quintessência



Castigo

Nível de Vitalidade

Escoriado _____ -0 □
Machucado _____ -1 □
Ferido _____ -1 □
Ferido Gravemente _____ -1 □
Espancado _____ -2 □
Aleijado _____ -2 □
Incapacitado _____ -5 □

Experiência

Outras Habilidades

_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○ ○



Qualidades & Defeitos

Qualidades	Tipo	Custo	Defeitos	Tipo	Bonus

Mágikas

Encantamentos preferidos

Tecelagens

Tesouros Mágikos

Nome	Nível	Arete	Quintessência	Aparência

Combate

Arma	Dificuldade	Dano	Alcance	CD	Ocultabilidade

Tabela de Briga

Manobra Dificuldade Dano
Encontrão 8 (Especial)
For.+1

Desarmar 7 0

Agarrar 6 For.+Espec.

Chute 7 For.+1

Imobilizar 7 0

Soco 6 Força

Bloqueio c/Escudo 6 0

Arremessar 6 (Var.)(Arma)

Manobras Especiais	Teste	Dificuldade	Efeito	Notas

Armadura

Tipo Proteção Penalidade

A

Acontecimentos Históricos
55, 132, 140
Convenção A Torre Alva 56
Década da Caça 56
Grande Convocação
51, 56, 124, 126
Guerras Universitárias
55, 146, 156
Adormecido (s) 10, 18
Adversários Mortais 275-278
Afinidade (Esfera)
9, 12, 21 74, 110
Alquimia
91, 136, 150, 248, 250, 266
Animais 279, 280, 281
Animais Mágicos
21, 24, 74, 120, 213
Aprendizado 9, 20, 87, 103, 111
Arco da História 167
Cenário 171
Clima e Tema 164
Conceito 164
Conflito 165, 166
Elenco 168, 171
Folha de Referência do
Narrador 173
Ganchos de História 179
História 163
Mágika 175, 176, 177
Outros Tipos de Jogo 178, 179
Tarefas do Narrador 172
Técnicas 172, 175
Arete 12, 73, 106
(ver Características)
Armadura do Titã 195, 271, 287
Armas de Fogo 96
Ars Praeclarus
12, 49, 52-53, 140, 256
Artes do Padrão
226, 248-249, 250, 252
Árvore do Conhecimento 46
Ascensão 9, 20, 113, 119
Aspectos/Narração 163
Astrologia/Astrólogos
66, 80, 93, 148
Auras 87, 251, 253 270

B

Baixios 10, 62, 210
Busca 19-20, 66, 106, 111-112,
177, 237
C
Caminhar pelas Sombras 10, 257
Capelas 9, 24, 25, 48, 99, 120
Características 13, 72, 79-109, 185
Antecedentes 73, 98-111
Arete 73-75, 106, 113
Arquétipos 72, 81-83, 108,
113-114, 251
Atributos 72, 84-85, 185
Castigo 74, 109
Conhecimentos 73, 90-94, 115
Daemon 72, 74, 80, 99,
100-111
Ecos (Defeito) 21
Esfera de Afinidade 74, 110
Esferas 73, 106, 115, 185
Essência 19, 66, 72, 79-81, 100,
114, 177
Força de Vontade 72, 74, 81,
100, 107-108, 113
Habilidade 185
Habilidades 115
Nível de Vitalidade
13, 109, 115
Outras Habilidades 94, 115
Perícias 73, 88-91, 115
Pontos de Bônus 73-74, 115
Qualidades/Defeitos 105, 115
Quintessência 74, 108
Talentos 73, 85-88, 115
Vantagens Especiais 74
Casas 140
Castigo, o 10, 23, 101, 231-237
Bênçãos/Maldições 233-234
Castigo Eterno 236
Castiguetes 212
Dicas para o Narrador 232
Evitando Reações 232
Jhor 127, 236
Loucura 237
Outras Reações 234-237
Purificação 23
Reserva Total 239
Ressonância 233

Certame 11, 133
Commedia Dell'Arte 42, 174
Conceito 72, 114
Especializações 75, 84
Estilo/Ferramentas Mágikas 75
Exemplo 77
Prelúdio 76
Toques Finais 74
Conselho dos Nove
9, 11, 49, 119, 139
Termos 11-21
ver Tradições
Consortes 11-21
Contramágika ver Regras Mágikas
Convenções
(ver Ordem da Razão)
Alta Guilda 12, 152-153
Artífices 12, 144-145
Cabala do Pensamento
Puro (Gabrielitas) 12, 128,
146-147
Círculo Hipocrático (Cosianos)
12, 154-155
Daloulaoshi 12, 48, 52, 144
Ksirafai 12, 143, 156-157
Maçônicos 12, 150-151
Mestres Celestiais
12, 67, 148-149
Perseguidores do Vácuo
(Exploradores) 12, 158-159
Crays 9, 24, 25, 62, 66, 99, 252
Criação de Personagem 114

D

Daemon 9, 19, 72, 100, 111, 177
Dedaleanos
ver Ordem da Razão,
Convenções
Desauridos 10, 121, 237, 283
Descrição da Primeira Cabala
122-138
Despertar 9, 18
Destino, Sorte, Livre Arbítrio
9, 20, 79, 174, 247
Destinos Futuros (explicação) 8
Deuses Antigos 10, 21, 138-139
Dias Santos 62, 139, 210, 240, 267
Discrepantes 9, 56, 114, 118
Dispositivos, Fetiches e Talismãs
Mágikos 256-257
Dô95, 124-125, 198-199, 264

E

Efeitos/Procedimentos Mágikos
(ver Gilgul)
(ver Tabela de Feitos Mágikos Comuns, Regras Mágikas, Esferas, as)
A Lótus de Jade 251
Abençoar/Maldizer 247
Adaptação 249
Advogado do Diabo 247
Agama 211
As Sombras Dançantes 246
Asas de Dédalos 270
Atomi Distingere 250
Aura Divina 270, 287
Banimento 260
Bebida da Vida 252
Caminhar pelos Sonhos 211,258
Canalizar Quintessência 252
Carícia da Fortuna 247
Castelo em Muitas Colinas 246
Chamar Fantasmas 257
Conjuração/Transformação 255-256
Criar Efêmera 253
Curar a Si Mesmo 249
Dobrar a Paisagem 246
Drenar Padrão 252
Encantos 261
Exorcismo 262
Favor de Júpiter 248
Forma Animal 249, 256
Gilgul 253
Grande Mão de Deus 249
Ilusões 251
Intuição do Curandeiro 249
Invólucro Vivo 240, 252
Leão Dourado 271
Mão Distante 246
Momento Interminável 254
Olho Elemental 248
Passagens 253, 258
Praga/Favor do Fazendeiro 271
Prender Espíritos 253
Pulso Emocional 251, 261
Sangue do Coração 100, 269
Tempestade do Dragão 273
Toque do Demônio 247

Toque do Dragão 240, 248
Toque do Maçom 250
Transmutação Complexa 250, 255-256
Viagem Astral 211, 251, 257
Visão Distante 246, 258
Visão Sombria 270
Efêmera 9, 211
Esferas, as 10, 21, 66, 227, 245-254
Conexão 246
Entropia 247
Espírito 253
Forças 248
Matéria 250
Mente 251
Primórdio 252
Tempo 254
Vida 249
Esgrima 96, 197-198
Espíritos Elementais 65, 284-285
Espíritos 10, 130, 263, 271
Regras 213-215
Tipos 212-213
Estilos Mágikos 262, 263, 264, 265
Evolução do Personagem 109
Atributos 72
Criação de Personagem 72
Habilidades 73
Personagens Alternativos 74
Pontos de Experiência 98, 101, 103, 111-115
Talentos Indômitos 110
Vantagens 73
Exemplo de Jogo 216-221

F

Família 9, 24, 100
Fé e as Musas 18,61, 163, 290
Fé Verdadeira 21, 105,275,278,279
Feitos Mágikos Comuns 241
Ações Dramáticas 191, 192
Dificuldades e Sucessos 186
Ferimento/Cura 209
Referência Mágica 211,239,240
Ferimentos (Mortalidade) 206-i
Absorção 84
Atordoamento 206
Cura 208

Dano Agravado 109, 194, 206, 240
Morte 206

G

Geometria Sagrada 51,93, 144, 150
Gilgul 11,253
(ver Efeitos Mágikos)
Grupos
Die Wolffgilde 55, 56, 147
Madzimbabwe 55, 126
Mokteshaf Al-Nour 48-49, 53
Ngoma 55-57
Taftâni 53
Templários 53-54, 140, 146-147
Wu Lung 52-55
Guerra da Ascensão 53
Guerras do Himalaia 49, 55, 120
Cisma da Piedade 52, 128
Guerras das Casas 57, 137
Inquisição Espanhola 41,44,275,278
Marcha de Wyndgarde 55, 120
Marcha dos Nove (Primeira Cabala)
Sout-Al-Haraam 53, 122

H

Habilidade 12
História 52-57
Horizonte, o 9, 25,60,65, 210
(ver Outros Mundos)
Hubris 9, 112
Humores 9, 19, 79-81,266

I

Infernalistas 281-283
Intriga 32,94, 179, 190

J

Jhor (Mácula da Morte) 127,236,247,257
(ver Castigo, o)

L

Labirinto da Calma Perfeita 251
Lançando Mágikas 238
Lilith 9, 46

Locais Importantes

Berwald 54, 138
Brandenburg Krakenhaus
55, 154
Doissetep 24-25, 53, 56, 66, 99,
120,210
Horizonte 56, 66, 119, 120, 210
Mistridge 25, 48, 53, 132
Stonehenge 51, 56
Torre Alva/Languedoc
25,55,99, 141

M

Mágika: Como Você...? 249-255
Malleus Maleficarum 41, 57, 96
Mestre das Tempestades 248
Microcosmo/Macrocosmo 10, 6C

n

Narrador 6, 162
Naus do Céu 12,55,67, 149,28
Nefandi 52, 121,281
Névoas, as 10, 18,60,61,62
Nomes de Ofício/Cognomes 76,
268

O

Ordem da Razão 10, 42, 48-49,
114, 121, 136, 140, 159
Termos 12-13
Outros Mundos
10,60-67,96,209-212
Combate/Mágika 211
Contrarium9, 66-67, 210, 211
Cortes Elementais 65, 210
Éteres 64, 210, 211
Fragmenti 9, 66
Penumbra 10, 60, 63, 210
Periferia 61, 210
Regras
Reinos 24
Reinos do Horizonte
66,210-211
Trilhas Lunares 10, 64, 210-
211
Vácuo, o 10,67,210
Vada 10, 66
Viagem 211

p

Palavra, a 11, 21
Passagem das Bruxa 11, 235, 253

Película 9, 61,210, 253
(ver Tabelas de Referência
Mágika, Outros Mundos,
Esferas {Espírito})
Pequena Mão de Deus 249
(ver Auras)
(ver Caminhar pelas Sombras)
(ver Vôo Astral)
Abrir/Fechar Portais 246
Alma Nova 251
Alterar a Película 253
Beijo de São Vito 272
Caminhar Entre os Sonhos 251
Caminhar pelas Sombras
211, 253,257
Caminhar pelo Vácuo 253
Despertar Espíritos 253, 261
Desprender 251
Dilacerar a Película 253, 258
Dilacerar o Espaço 246
Dom de Prometeu 248
Encanto do Sobrevivente 271
Girar a Roda 254
Horas Sussurrantes 254
Invocação/Proteção
259-260, 273
Ler a Alma 269
Ler o Tapete de Bambu 251
Melodia de Pã 258, 270
Metamorfose Perfeita 249
Mudança de Forma
249, 255-256
Muralha Espiritual 253, 273
Necromancia 257
Necrossíntese 240, 257
Olhar do Modelador 250
Percepções Compartilhadas 258
Poder de Titã 185,273
Possessão 261-262
Profecia/Visão do Passado
254, 259
Puxar o Arco de Shiva 254
Reanimação 257
Reconhecimento do Viajante
271
Restauração 252
Roubar Alma 251, 261
Sentido da Bruxa 246
Sentir o Mundo Invisível 253
Tecer o Ideal/Fagulha da

Criação 252

Terceiro Olho 251
Tocar Fantasmas 253
Toque do Viajante 246
Traços 252
Transformar Criaturas 249, 25C
Transmutação Simples 250
Vendo Mágikas 259
Viagem pelos Outros Mundos
211-212,257-258
Vingança da Bruxa 240, 273
Visão do Profeta 247
Visão dos Vários Olhos 246

Personagens/Figuras Históricas

Baldric LaSalle 55, 132
Caesario 258, 261
Christina de Aeoli 77, 242-243
Christopher Wyndgarde 55,
138
Estrela-de-Águias 56, 131
Joana d'Arc 41, 44, 55
Kestral Windfree 189, 216-221
Leonardo da Vinci
38, 94, 145, 190
Lousia Mazarin 242, 256
Menino da Caveira 284
Nightshade
55,63, 130, 138, 139
Nioba 56, 131
Savonarola 39, 43, 279
SIVzar, o Vidente 50, 55, 134
Tezghul, o Insano 32, 56, 120,
236,281,282
Thothmes/Hatshepsut 47-48,
51-52, 136, 144
Valoran 55, 128-129
William Groth 63, 138

Planilha de Magus 281
Ponte de Mercúrio 272
Ponte Mental 251
Porção de Feitiços 269
Povos da Noite 10, 178, 240, 270-
271,275
Fadas 63, 92, 120,210,258
Licantropos 92, 100, 211
Vampiros 53, 56,92, 105, 132
Primeira Cabala 57, 137
Profundum Expositio
12, 55, 148, 288

Q

Quintessência 10, 23, 24, 74, 99,
100, 108-109, 252

R

Rebis 137

Referência para Combate
202, 203, 205, 206

Referências (Livros, Filmes &
Músicas) 289-290

Regras

Regras 184-215

(ver Criação de Personagem,
Tabelas, Regras Mágicas,
Características)

Ações Automáticas 12, 187

Dificuldade (Número) 13, 184

Dificuldades/Sucessos 186

Dividindo a Parada de Dados
188

Espíritos 213-215

Exemplo 189

Falha Crítica 12, 185, 186

Iniciativa/Organização do
Turno 186, 192

Modificadores 185, 187

Movimento 187

Níveis de Características 185

Parada de Dados 13, 184, 185

Sistemas Dramáticos 190-192

Sucessos 184

Tempo 184

Tente de Novo, de Novo 188
Testes Gerais de Ações
188, 194

Testes Prc jngados 188

Testes Resistidos 188

Trabalho em Equipe 188

Regras de Combate 192-206

(ver Tabelas,

Ferimento { Mortalidade })

Absorção 84, 193-194

Armadura 194, 195

Canhões e Armas 199-200

Dano 193

Escudos 195

Espíritos 201

Esquiva 194

Explosões 199

Iniciativa 85

Mágika de Guerra 200-201

Manobras 195-199

Sistema Detalhado 192-193

Sistema Narrativo 193, 194

Regras Mágicas 224-273

Agindo em Conjunto 243

Alcance/Dano/Duração 230

Conhecimento Mundano 229

Contramágika 244

Dado da Sorte 226, 232

Dificuldades 227

Esquiva/Resistência 231

Estilo/Ferramentas 75, 106,
110, 262-265

Exemplo 242

Exemplo Cinematográfico 225

Falha Crítica 231

Fracasso 231

Habilidades/Mágika 245

Mágicas Populares 267

Mágika Casual/Mágika Vã 13,
224, 225, 226

Modificadores 228

Mudanças Permanentes 256

Ondas 229

Opções 229

Operações Simultâneas 226

Passo a Passo 226, 227, 228,
229, 230, 231

Permutações 243

Sucesso Automático 229

Sucessos 228

Temos Úteis 226

Tempo de Operação 226

Teste de Operação 227

Testes Prolongados de Mágika
228

Usando as Ferramentas 265

Usando Força de Vontade 229

Usando Quintessência 229

Ressonância 10, 22-24, 62, 100,
177, 239, 252, 256

S

Santuários 24, 104

Sete Trovões 43, 49, 57, 278

Sonho, o 9, 63, 130, 210-211, 258
(ver Outros Mundos, Povos da
Noite)

Sorvo 10, 23, 99, 252

T

Tabelas 238

Tesouros Mágicos 25, 102, 256,
285-288

(Criação) 256, 257

Dispositivo 25, 103, 257

Fetichismo 25, 102, 214, 257

Talismã 25, 102, 256

Toque da Parteira 249

Tradições 12, 114, 122

(História) 51-57

(ver Conselho dos Nove)

Ahl-i-Batin 12, 122-123

Chakravanti (Eutanatoi)
12, 126-127

Choeur Celeste (Coro
Celestial) 12, 128-129

Irmandade de Akasha
12, 95, 124-125

Oradores dos Sonhos
12, 130-131

Ordem de Hermes
12, 48, 132-133, 289

Solificati 12, 136-137, 156

Verbena 12, 41, 138-139

Videntes de Cronos (Sahajiya)
12, 134-135

Trilha dos Espinhos, a
10, 20, 109, 113

Trilha dos Gritos, a
10, 20, 263, 281

Trilha Dourada, a 10, 20, 113, 261

Trilhas dos Wyck 10, 53, 62, 92,
138, 210-211

U

Umbra 10, 60

Umbróide ver Espíritos

V

Venenos 98, 201, 206

Viasilicos 12, 142, 151, 153, 288

Visões/Adivinhações Mágicas
258-259

Vôo Astral 9, 211, 251, 257

Wyck, os 11, 46, 62, 138

Z

Zênite, o 11, 20

DEDICATORIA

Dedico este trabalho a todos os jogadores de RPG, e em especial aos rpgistas que scaneiam e disponibilizam seus livros para download, a vocês muito obrigado.

Agradeço também ao Denílson por ter me emprestado o livro para scanear e editar para ajudar outros rpgistas.

Duvidas, perguntas, sugestões ou xingamentos me mande um email.

flaviorbl@yahoo.com.br ou
flaviorbl@gmail.com



Suécia

Mar
Báltico

Dinamarca

Mar do
Norte

Escócia

Irlanda

Gales

Inglaterra

holanda

Sacro
Império
Romano

Brandenburgo

Saxônia

Silézia

Moravia

Bavária

Áustria

Salzburgo

Tirol

Cantão
Suíço

Savóia

Milão

Veneza

Pisa
Terras
do Papa

Territórios
Venezianos

Mar
Adriático

Florença

Siena

Gênova

Sardenha

Mar
Tirreno

Sicília

Tunísia

Terras
Muçulmanas

Portugal

Espanha

Portugal

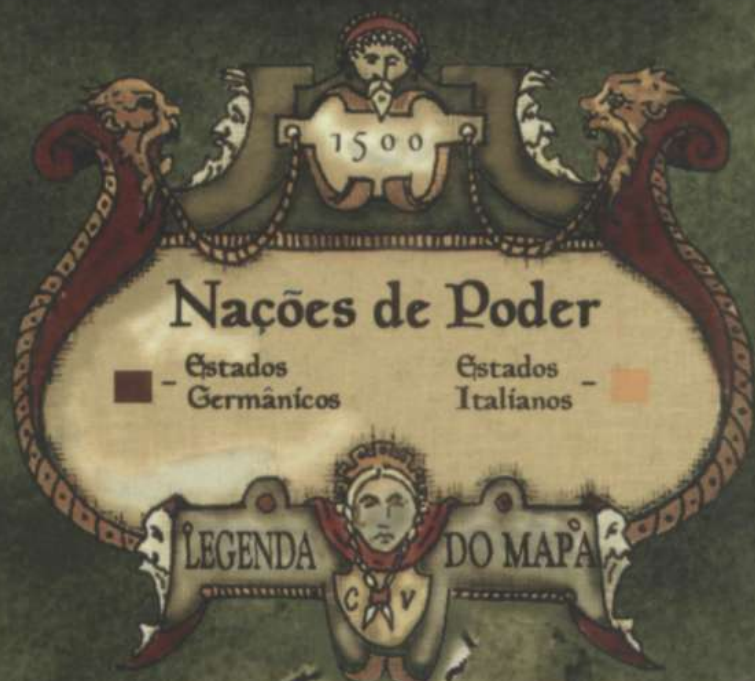
Baía de
Biscaia



Oceano
Atlântico

Lívia

Cortes do Lobo



Transilvânia

Moldávia

Valáquia

Mar Negro

hungria

Territórios
Venezianos

Império
Otomano
Infel

Mar
Egeu

Creta

Mar Mediterrâneo

Egito
e
Arábia

Um Jogo Épico de Mágica, Fé e Ciência

Berko

Grita dos céus
Embalado em ventos noturnos
Espectro das Eras, Recipiente dos Deuses

Berói

Fragmento de Divindade
Ascende uma Trilha de Espinhos
Fé inabalável, Milagres às mãos

Berege

Quebra as correntes da Ignorância
Com Lâmpada, Lâmina e asas de Dédalo
A passos largos para desafiar a Noite

Venham

Despertem
Um Renascimento desponta
A Peça se inicia.



ISBN 85-7532-020-3



9 788575 320204

